LE MENSUEL CINEMA/VIDEO DU FANTASTIQUE ET DE LA SCIENCE-FICTION

L'ECRAN FANTASTIQUE

L'EMPRISE

nouveautés: nos fiches cinéma

notre poster: HYSTERICAL

l'événement du mois: DARK CRYSTAL

MARS 83 / 20 F / N° 32

L 1552-32-20 F



Editorial

Après une excellente année 82, le Fantastique et la Science-Fiction continuent leur percée spectaculaire, nous proposant même, ô surprise ! des œuvres françaises variées et intéressantes sur lesquelles nous reviendrons ultérieurement.

Aujourd'hui, toutefois, c'est *Dark Crystal* qui est à l'honneur. Etonnante réussite que celle de ce film étrange, « interprété » par des marionnettes évoluant dans des décors à leurs proportions, lors de fulgurantes images toute de beauté et de troublante poésie. D'une inspiration fraîche et originale, *Dark Crystal* doit la création de ses personnages au talent de Brian Froud. Sous la plume et le pinceau de celui-ci surgissent ainsi une myriade de créatures d'inspiration baroque et romantique, dotées des traits physiques les plus disparates : les vieux Mystiques ridés, les Skeksis aux becs de rapace, les Garthims aux lourdes carapaces, le peuple joyeux des Podlings, les Echassiers du Vent, Frizzgig le Gentil Monstre, et cent autres espèces anonymes, à mi-chemin du végétal et de l'animal, parfois simplement entr'aperçues au fil de l'action.

Autant de singularités qui engendrèrent mille difficultés auxquelles les participants de cette fresque furent confrontés, ainsi que le souligne le co-réalisateur : « La plus grande épreuve pour nos interprètes », affirme-t-il, « fut de se libérer de la technique, de faire abstraction de la mécanique, d'apprendre à *habiter* les personnages. Il fallait qu'ils se familiarisent complètement avec eux, adoptent leur façon de penser, leur comportement, leurs tics et leur demarche ».

Avec la création du « Muppet Show », Frank Oz et Jim Henson nous avaient dévoilé leur grand talent ; *Dark Crystal,* nous révèle leur génie artistique, qui transparaît à chaque image, le film comportant de véritables morceaux d'anthologie (le banquet des infâmes et répugnants Skeksis, par exemple), des séquences d'émotion pure... *Dark Crystal* semble être le résultat d'une formule magique élaborée, qui se révèle comme une création unique allant à l'encontre de tous les courants et de toutes les traditions cinématographiques.

Une œuvre sans précédent, donc, qui nous transporte avec bonheur et émotion dans une dimension onirique, et qui redonne au Cinéma sa véritable fonction : celle du Rêve et de l'Evasion auxquels nous aspirons tous...

Alain Schlockoff

COLLECTION « L'ECRAN FANTASTIQUE » : LA MAGIE DU CINEMA !

Toute commande : Media Presse Edition — 92, Champs-Elysées 75008 PARIS (Abonnements : voir page 80)
Anciens numéros : 1 à 21 : 17 F l'exemplaire — 22 et suivants : 20 F. Frais de port (l'exemplaire) : France : 1,60 F. Europe : 3,30 F.

OFFRE SPECIALE « L'ECRAN FANTASTIQUE » :

TOUT **NOUVEL** ABONNE ENREGISTRE EN MARS RECEVRA, EN PLUS DU POSTER REPRODUIT PAGE 80, UN DISQUE 33 TOURS A CHOISIR PARMI LES TITRES SUIVANTS : « MAD MAX 1 », « MAD MAX 2 », « MANIAC », « HALLOWEEN 2 », NEW YORK 1997 », « COMPILATION »

(Extraits des disques précédents plus « TOURIST TRAP », « PATRICK », « HURLEMENTS », etc...

Bien préciser sur le bulletin d'abonnement figurant page 80 le titre du disque choisi.

OFFRE SPECIALE « L'ECRAN FANTASTIQUE » :

SOMMAIRE

Rédaction, édition :
Média Presse Edition
92, avenue des Champs-Elysées
75008 Paris - Tél. : 562.03.95

REDACTION

Directeur/Rédacteur-en-Chef :
Alain Schlockoff

Secrétaire de Rédaction :
Dominique Haas

Comité de Rédaction :
Bertrand Borie, Guy Delcourt, Dominique Haas, Pierre Gires, Cathy Karani, Jean-Marc et Randy Lofficier, Gilles Polinien, Alain et Robert Schlockoff.

Avec la collaboration de :
Olivier Billiottet, Marion Ciblat, Jean-Pierre Fontana, Gilles Gressard, Alain Petit, Pascal Pinteau, Jean-Claude Romer, Daniel Scotto, Maryse Sandra.

Correspondants à l'étranger :
Randy et Jean-Marc Lofficier (U.S.A.), Alan Jones, Mike Child, Phil Edwards (G.-B.), Salvador Sainz (Espagne), Danny de Laet (Belgique), Riccardo F. Esposito, Giuseppe Salza (Italie).

Documentation :
Jean-Marc Lofficier, Gope T. Samtani, Maryanne Lataif, Joel H. Coler, Victoria Goldfarb, Patricia Bales,, Marc Bernard, Caroline Decriem, Michèle Abitbol, Michèle Darmont, Claude Davy, Michel Langlois, Jean-Pierre Vincent, et les services de presse de : Artistes Associés, C.I.C., Fox-Hachette, Films Jacques Leitienne, Warner-Columbia, U.G.C., Gaumont, Rapifilms, Dennis Davidson Associates, The Cannon Group, A.A.A., Prodis, Crystal Films, M.P.M., V.I.P., Walt Disney Video, Thorn Emi, Delta Vidéo, Viza Vidéo, Cocktail Vidéo, Topodis, Vidéo Box, Dia, Open Vidéo, Warner Home, Hollywood Vidéo, Manhattan Vidéo.

Maquette :
Michel Ramos

EDITION

Directeur de la publication :
Alain Cohen

Abonnements :
Média Presse Edition
92, avenue des Champs-Elysées
75008 Paris
Tarifs : 11 numéros 170 F
(Europe : 195 F)
Autres pays (par avion) : nous consulter (voir bulletin d'abonnement page 80)

Inspection des ventes :
ELVIFRANCE : (1) 828.43.70

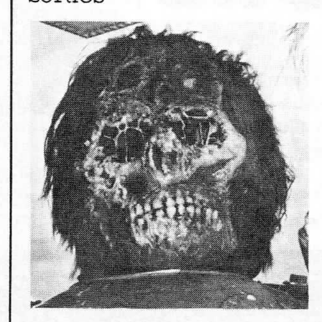
PUBLICITE

Publi-Ciné, 92, Champs-Elysées
75008 Paris - Tél. : 562.75.68

Notre couverture :
Dark Crystal, de Jim Henson et Frank Oz (C.I.C.)

L'Ecran Fantastique mensuel est édité par Média Presse Edition.
Commission paritaire : n° 55957.
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse. La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos publiées qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Dépôt légal : 1er trimestre 1983,

Composition, photogravure & impression
Imprimerie de Compiègne
Ce numéro a été tiré à 35 000 exemplaires





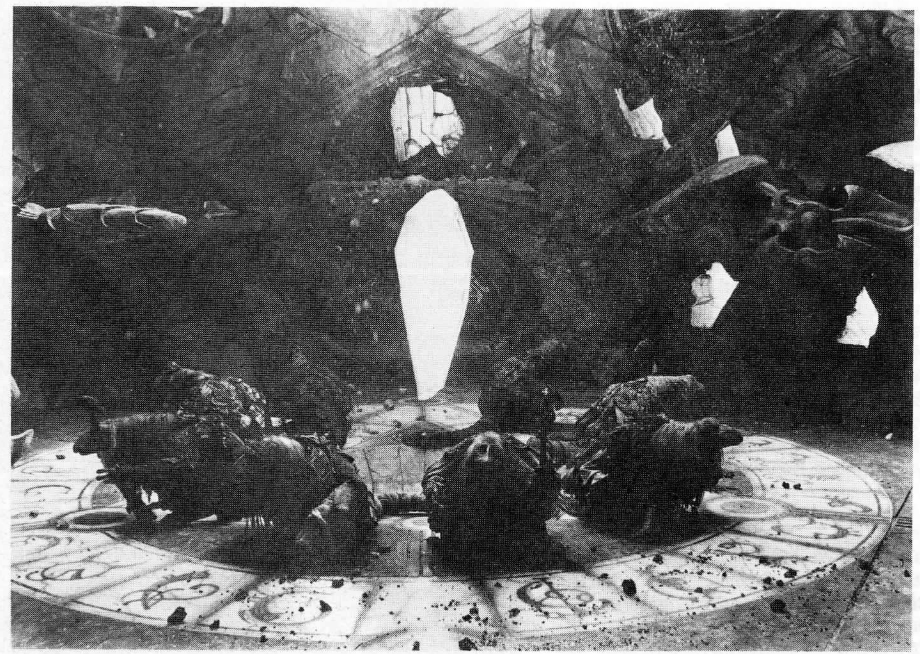




« Le prix du danger ».



Ce numéro comporte un encart de 8 pages (HYSTERICAL) compris entre les pages 40 et 41.



« Dark Crystal ».

Box Office des films fantastiques sortis durant l'année 82 sur le territoire américain (Tableau en dollars des recettes-distributeurs correspondant à environ la moitié des recettes-guichets)

Source : Variety

1.	E.T. l'extra-terrestre	200 000 000
2.	Star Trek II	40 000 000
3.	Poltergeist	37 000 000
4.	Annie	36 000 000
5.	Firefox	24 500 000
6.	First Blood	24 200 000
7.	Conan le barbare	23 000 000
8.	The Dark Crystal	20 000 000
9.	Les voisins	17 000 000
10.	Meurtres en 3-D	16 500 000
11.	Modern Problems	15 400 000
12.	Tron	15 200 000
13.	Blade Runner	14 500 000
14.	Airplane II	13 000 000
15.	La guerre du feu	12 300 000
16.	Les cadavres ne portent pas de costard	12 200 000
17.	Le fantôme de Milburn	11 500 000
18.	L'épée sauvage	11 000 000
19.	Mad Max II	10 500 000
20.	The Thing	10 500 000
21.	Creepshow	10 000 000
22.	Halloween II	7 000 000
23.	Zapped	6 600 000
24.	Terreur à l'hôpital central	6 500 000
25.	Pink Floyd The Wall	6 300 000
26.	Amityville II	6 000 000
27.	Incubus	5 600 000
28.	La féline	5 500 000
29.	Folie au collège	5 000 000
30.	Brisby et le secret de Nimh	4 800 000
31.	Horreur dans la ville	4 800 000
32.	The Beastmaster	4 700 000
33.	Seduction	4 600 000
34.	Comédie erotique d'une nuit d'été	4 500 000
35.	Pirate Movie	4 500 000
36.	Cauchemars à Daytona Beach	4 300 000
37.	Sorceress	4 000 000
38.	Mutant	4 000 000
39.	Megaforce	3 500 000
40.	La mort au large	3 000 000
41.	Heartbeeps	3 000 000
42.	Le camion de la mort	3 000 000
43.	Parasite	2 800 000
44.	The Beast Within	2 700 000
45.	The Boogens	2 600 000
46.	Tempête	2 200 000
47.	La créature du marais	2 150 000
48.	Time Walker	2 000 000
49.	Venin	2 000 000
50.	Meurtres en direct	1 700 000



Œuvre somptueuse et révolutionnaire, « Dark Crystal », à travers la description d'un univers inouï, constitue une expérience visuelle éblouissante.

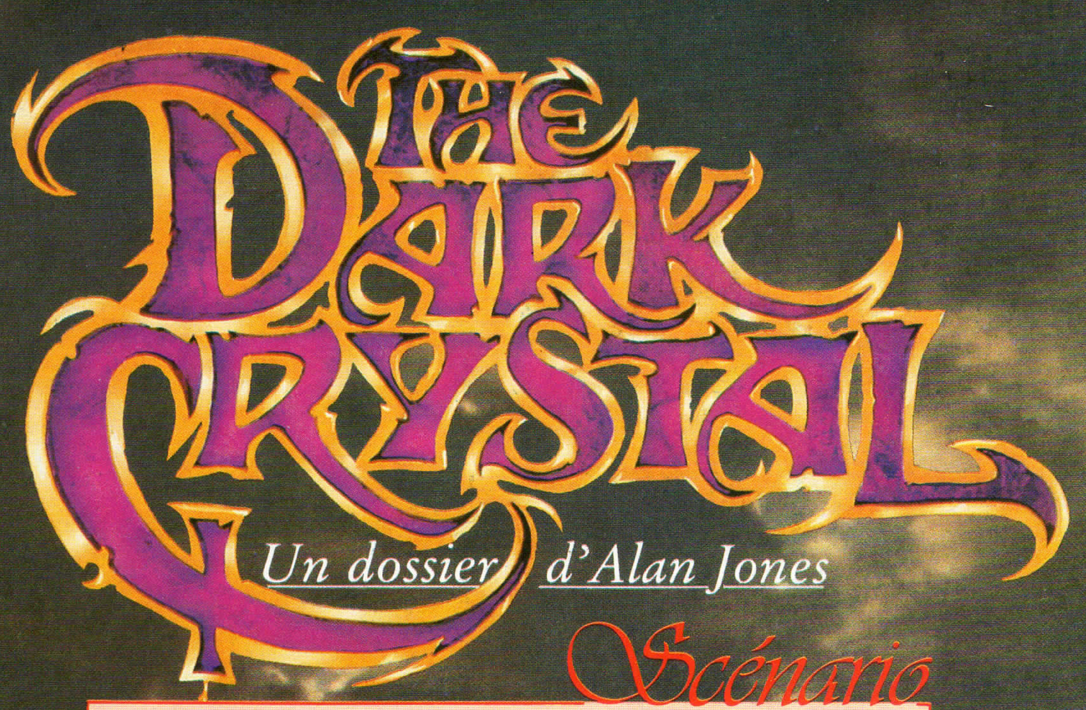


Un dossier d'Alan Jones

Introduction

Dark Crystal *est né d'une étroite collaboration entre Jim Henson, père des Muppets, Frank Oz, son principal associé, Gary Kurtz, producteur de* ***La guerre des étoiles,*** *et Brian Froud, illustrateur anglais de contes fantastiques.*

La réunion de créateurs venus d'horizons aussi divers pouvait seule permettre à l'aventure de ***Dark Crystal*** *de se réaliser, au prix de cinq années d'efforts, et grâce au mariage de procédés traditionnels et nouveaux : peinture, sculpture, costumes, maquillages, mime, manipulation, contrôle électronique...*



Un dossier d'Alan Jones

Scénario

« Sur une terre où nul homme n'avait jamais pénétré, il était une fois un empire... En son centre se dressait un château habité par une race cruelle surgie de la nuit des temps : les Skeksis.
Trois soleils brillaient dans le ciel, formant tous les mille ans une Grande Conjonction. Un jour, une terrible commotion secoua la terre. Le gigantesque Cristal, à la lumière duquel un peuple de penseurs et d'artistes puisait sa force, se fendit, s'obscurcit. C'est ainsi que commença le règne des Skeksis, qui se nourrissaient de sang et d'animaux vivants, trompant la mort dans l'attente d'une nouvelle Conjonction.
Et maintenant que celle-ci s'annonce, les Skeksis s'apprêtent à célébrer les rites de la Puissance, et renaître pour un millénaire à la lumière qui jaillira à nouveau du Cristal Noir...
Loin, très loin du château, caché dans une vallée profonde vit Jen, le Gelfling. De douces et sages créatures, les Mystiques, l'ont élevé ici, à l'abri du danger, après l'avoir trouvé, orphelin, errant dans une nature hostile. Jen ne sait pas encore qu'une ancienne prophétie l'a désigné pour guérir le Cristal et mettre fin au règne des Skeksis. Lorsque son Maître agonisant lui commande de se mettre en route, de quérir auprès d'Aughra, la Gardienne des Secrets, l'éclat disparu du Cristal, il ne connaît encore rien du monde, de ses dangers et de ses merveilles. Il ne sait rien de l'amour et se croit seul et dernier survivant de sa race... Mais quelque part dans la forêt, enchantée, parmi le peuple insouciant des Podlings, vit aussi une jeune Gelfling : Kira. Elle devient la compagne de Jen, son soutien. Ensemble, ils font route vers le château, montés sur les Echassiers du Vent, en compagnie de Fizzgig le Gentil Monstre. Ensemble, ils affronteront les terribles guerriers Garthim, dépêchés par les Skeksis pour les intercepter, tandis que la discorde éclate dans le château, où des factions rivales s'affrontent pour le pouvoir... »



La longue marche des Mystiques vers leur destinée...

Il y a quelques années, Jim Henson avait été frappé par l'illustration d'un poème de Lewis Carroll, représentant un crocodile en habit de soirée. De cette image incongrue sortit d'abord l'idée d'une race reptilienne prenant possession d'une civilisation décadente : c'était la première ébauche des Skeksis. Un récit fragmentaire se forma dans l'esprit de Henson, accompagné de visions disparates. En consultant un album de Brian Froud, célèbre illustrateur des « Faeries », il découvrit un monde extraordinairement dense, évoquant les mythes celtes, les Druides et les hommes du Nord, peuplé de lutins, d'esprits et d'animaux merveilleux. Après avoir élaboré en trois jours un premier traitement puisant dans le vaste fond des mythologies, des contes de fées et de la littérature fantastique, il demanda à Brian Froud de se joindre à lui, le chargeant d'imaginer les personnages et l'environnement de Dark Crystal à partir desquels le scénario final serait écrit.

En 1979, après deux ans de travail, Jim Henson et son équipe s'établissaient à Londres. Sherry Amott se voyait confier la direction du département « animatronique ». Sa responsabilité : coordonner la construction des personnages et poser l'infrastructure de la production. Son équipe, limitée initialement à 7 membres, compta bientôt 60 techniciens issus des domaines les plus divers, dont une jeune femme sculpteur et fabricant de poupées originaire de Detroit : Wendy Midener, chargée du couple Jen-Kira (et qui, dans la meilleure tradition des contes de fées, allait épouser Brian Froud en cours de tournage !).

« Je devais recueillir les idées de Jim Henson, Frank Oz et Brian, en discuter avec ce dernier et trouver quelqu'un capable de les exécuter », explique Sherry Amott. « Je me suis appuyée sur l'expérience des marionnettistes que nous avions fait venir de New York. Je devais avoir une maîtrise totale des processus avant de faire mes choix parmi des collaborateurs issus de divers corps de métiers.

J'ai fait venir des joailliers, des réparateurs de montres pour dessiner les pièces et mouvements mécaniques ; des fabricants de poupées, des potiers, des céramistes, des dessinateurs, des sculpteurs,



Un désir de perfection



Le macabre rituel des Skeksis dans la Chambre du Cristal...

des ébénistes, des électroniciens. Cette association de talents a donné des créateurs polyvalents, car des gens trop étroitement spécialisés n'auraient pu avoir une vision d'ensemble du projet. Nous devions pouvoir juger mutuellement notre travail et ne pas nous enfermer dans une tâche particulière ».

« Personne n'avait jamais fait ce que nous tentions de faire », souligne Jim Henson. « Brian Froud avait inventé de merveilleuses créatures, pleines d'humour et d'une grande ingéniosité. Pour leur donner vie, nous avons utilisé de nouvelles techniques de manipulation et appris à travailler sur une multitude de matériaux, depuis le caoutchouc jusqu'au plastique susceptible de donner aux yeux des personnages l'éclat que nous souhaitions. Ce problème nous occupa pendant plusieurs mois. Les yeux que les taxidermistes emploient sont des demi-sphères correspondant à des types bien définis : œil de lézard, de chien, etc. Les yeux de verre à usage humain sont généralement évidés, en forme de coupe, pour s'adapter aux muscles de l'orbite. Nous avions besoin, quant à nous, d'yeux sphériques et mobiles. La dimension de la pupille est également un élément déterminant pour créer l'illusion du regard. Nous avons d'abord fait appel aux fournisseurs de Madame Tussaud, le Musée Grévin de Londres, qui nous ont livré des yeux de verre marron, très fragiles auxquels il était possible de fixer un mécanisme. Ils ne pouvaient fabriquer les iris rouges que voulait Brian. Nous avons alors contacté une opticienne, qui nous donna toute satisfaction, mais ne tarda pas à retourner à ses clients ! Nous avions besoin d'un plastique très particulier, dur et poli, reflétant bien la lumière. C'est finalement un an et demi plus tard que nous avons trouvé les techniciens capable de nous fournir ce que nous désirions... »

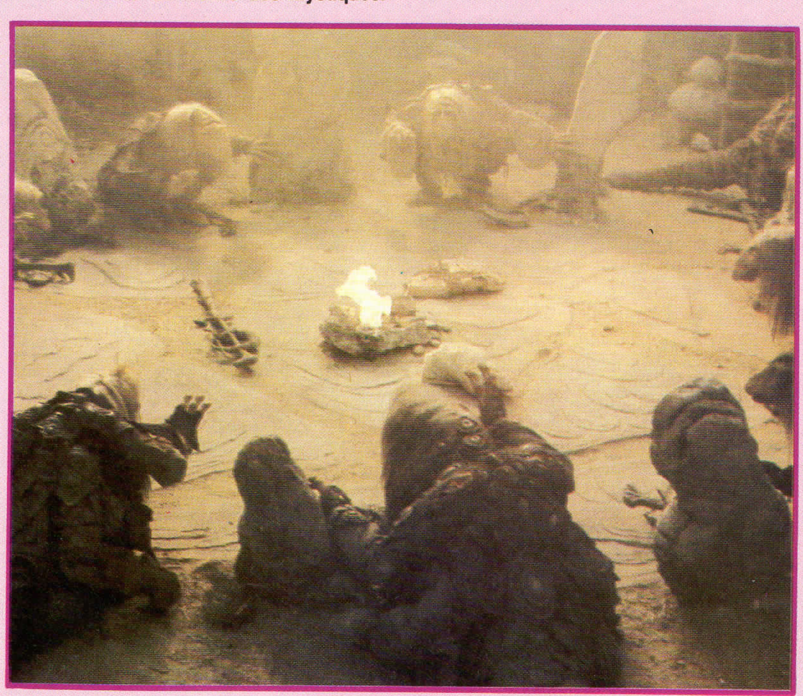
Plusieurs mois allaient être consacrés à la préparation des interprètes ; certains venaient de l'équipe des Muppets, une dizaine d'autres furent recrutés et entraînés par le mime Jean-Pierre Amiel :

« Il fallut trouver des gens qui puissent **jouer** *sous des carapaces pesant parfois jusqu'à cinquante kilos et prendre les positions les plus inconfortables sans trahir l'effort ni la douleur » précise Amiel.*

« Lorsqu'on endosse une carapace de Garthim, qui pèse 50 kilos, on ne peut pas lutter contre elle, il faut l'accepter. Il faut trouver la posture adéquate, qui vous permettra d'utiliser toute votre énergie. Nous avons auditionné plusieurs centaines de candidats, par tranches de cinquante.

Je leur ai demandé simplement de s'échauffer, et j'ai vu leurs possibilités. J'en ai retenu une dizaine : des danseurs, des comédiens, un clown, et tout a très bien marché. Nous nous sommes exercés très longuement : footing, piscine, yoga le matin, approche des personnages l'après-midi. Nous avons travaillé toutes les possibilités, de façon à pouvoir satisfaire toutes les demandes. On ne pouvait jamais savoir combien de temps une scène durerait. L'équipe faisait le maximum pour nous alléger, mais les déplacements demandaient un gros travail de coordination. Nous étions deux ou trois à l'intérieur des Mystiques, et au bout de quelques mois il y avait entre nous une communication extraordinaire. Il nous est arrivé de rester trois heures de suite enfermés dans ces carapaces dont nous sortions défigurés, mais avec l'immense satisfaction d'avoir **créé** *quelque chose. Sous la table du banquet, nous étions cinquante, unis par un travail anonyme. Chacun apportait sa contribution, et chaque personnage devenait vivant, acquérait son rythme particulier. Notre désir de perfection nous faisait oublier la technique. Les cables qui commandaient tel ou tel mouvement de détail sont devenus des prothèses : ils faisaient partie de nous, nous les avons oubliés. Nous faisions ce que nous voulions. Le mime, tel que je l'entends, c'est l'expression totale du corps. En scène, je ne suis jamais maquillé, c'est le corps tout entier qui doit parler et garder son expressivités dans les positions les plus contraignantes. A partir du moment où vous connaissez votre corps, vous pouvez improviser comme un pianiste. C'est ce à quoi nous sommes arrivés dans ce groupe. Nous étions plus libres après six mois de travail qu'au départ... »* ■

Les funérailles du Maître des Mystiques.



Jim Henson

REALISATEUR, PRODUCTEUR, INTERPRETE, AUTEUR DU SUJET ORIGINAL



L'apprentissage magique de Jen le Gelfling.

Interprète, écrivain, réalisateur et producteur, Jim Henson a exploré tous les domaines du spectacle. L'étendue et la diversité de ses talents, son enthousiasme créatif et son imagination, sa capacité à diriger et inspirer de vastes équipes d'artistes et de techniciens en font une des personnalités les plus originales de la télévision et du cinéma américains.

Dark Crystal est le dernier en date d'une demi-douzaine de projets qu'il a menés de front ces dernières années, le plus ambitieux peut-être à ce jour. Pour le mener à bien, Henson a dépassé toutes les limites traditionnelles de l'art des marionnettes ; il a inventé des créatures à l'échelle *humaine*, possédant toutes les caractéristiques apparentes de la vie, et a su marier la technologie moderne et l'art des marionnettes pour aboutir à un degré de véracité sans précédent en ce domaine.

Né à Greenville (Mississipi) en 1936, Jim Henson se prend de passion pour les marionnettes en écoutant le programme radiophonique d'Edgar Bergen. Plus tard, établi à Washington avec sa famille, il regarde à la télévision les émissions de Bill Baird. Durant ses études, il s'inscrit comme décorateur dans le théâtre de marionnettes de son lycée.

En 1954, il construit ses premiers personnages et se produit dans un show local. Entré à l'Université du Maryland pour y suivre des cours de théâtre, il tourne à la télévision avec une émission quotidienne de cinq minutes : « Sam and Friends », qui connaît une popularité croissante et se prolonge pendant huit ans.

Durant ses études, il rencontre Jane Nebel, jeune étudiante qui partage sa passion et devient sa partenaire, puis sa femme.

Après avoir produit une série de films publicitaires, les Henson créent en 1957 le premier personnage de la série des Muppets, la Grenouille Kermit, qui fait ses débuts dans le show de Steve Allen. Les Muppets commencent à faire des apparitions régulières chez Ed Sullivan, Jimmy Dean, dans le show « Today », et en 1969 triomphent dans « Sesame Street ».

Entre-temps, l'équipe s'est progressivement étendue, accueillant trois hommes qui vont jouer un rôle-clé. Jerry Juhl devient le scénariste attitré du show ; Frank Oz, son ancien partenaire, rejoint le groupe en 1964 et en devient le principal interprète (considéré comme le marionnetiste le plus doué de sa génération, il animera des personnages aussi divers que Grover, l'Ours Fozzie, et la célèbre Miss Piggy) ; Donald Shalin — aujourd'hui disparu — sera le conseiller artistique de l'émission, à laquelle il imprimera un style visuel particulièrement apprécié des jeunes spectateurs.

En 1974 et 76, les Muppets remportent l'Emmy pour leur « exceptionnelle réussite dans le domaine des programmes pour enfants ». Mais Henson voit dans sa petite « famille » un objet de divertissement pour *tous* les âges. Il cherche à en convaincre les dirigeants des trois grandes chaînes américaines. Sans succès... En Angleterre, Lord Grade se laisse séduire par l'idée d'un « Muppet Show », qui voit finalement le jour en 1976 : les Muppets « éclatent » des deux côtés de l'Atlantique, et bientôt plus de cent pays et 235 millions de téléspectateurs participent à leurs aventures.

C'est de cet immense succès que naîtra, en 1981, *The Great Muppet Caper*, auquel participeront notamment Frank Oz, Dave Goelz, Jerry Nelson et, côté « humains », Diana Rigg, Peter Ustinov, Charles Grodin, Jack Warden, etc.

Une race cruelle surgie de la nuit des temps : les Skeksis.

Avant de se révéler au grand public, Jim Henson avait une pratique régulière du cinéma et de la télévision, qui fut sa première passion. Après ses études universitaires, il fonda à New York une compagnie spécialisée dans l'animation, les films publicitaires et industriels. En 1964, il réalisa un court métrage : « Timepiece », qui remporta plusieurs prix et fut cité à l'Oscar. En 1967-68, il tourna deux films pour la NBC, dont « Youth 68 », cité par « Variety » comme l'un des meilleurs films de l'année. Il tourna plus tard « The Cube », un court métrage d'inspiration non-sensique.
En 1978, il produisit son premier long métrage : *The Muppet Movie* réalisé par James Frawley.
Au cours des dernières années, dans « Sesame Street » et « The Muppet Show », autant que dans ses films et dans ses nombreuses émissions, Jim Henson n'a cessé d'expérimenter. Etendant sans relâche les limites de son art, il a adapté celui-ci à l'âge de la télévision. Il a inventé des décors permettant aux marionnettes d'évoluer dans l'espace, employé l'arsenal des techniques électroniques les plus sophistiquées ; et surtout, a su créer des personnages fonctionnels et flexibles, dotés d'expressivité et pouvant exister à la télévision comme sur le grand écran.
C'est une demande de la télévision américaine qui se trouve à l'origine de *Dark Crystal*, qui exploite la technologie du Muppet Show. Les producteurs de *Saturday Night Live* (littéralement : « Samedi soir, en direct ») voulaient un croquis... « C'était il y a maintenant sept ans. Nous en avons fait toute une série de bestioles couvertes d'écailles, et pour lesquelles nous avions utilisé des yeux de verre comme ceux que l'on met aux animaux empaillés afin qu'ils aient l'air vivants. Pour nous, c'était nouveau ! Mais en dépit de leur air très réaliste, nos créatures étaient encore amusantes, même si elles donnaient tout de suite l'impression de sortir d'un dessin animé — après tout, c'est ce qu'on nous avait demandé. En tout cas, elles n'ont pas eu un succès formidable. Quoi qu'il en soit, je pense toujours que c'était pour nous une expérience d'un très grand intérêt ».
Henson devait par la suite discuter avec l'une de ses filles de la possibilité d'inclure des personnages de ce genre dans le répertoire Muppet. « Elle voulait que je crée tout un monde, avec des bons et des méchants. Mais quelque chose de très défini, sans nuances. Et moi, à ce moment-là, je pensais à une sorte de réception très mondaine, peuplée uniquement de créatures reptiliennes, horribles, mais vêtues de costumes somptueux et qui échangeraient des propos sophistiqués. Par la suite, je suis tombé sur des dessins où l'on voyait des genres de crocodiles en train d'évoluer dans un décor élégant, et c'est cette image précise qui a fait décoller tout le projet ».
Peu de temps après, certains de ses associés new-yorkais lui montraient un livre illustré par Brian Froud, cet artiste anglais qui travaillait à ce moment-là sur ce qui devait par la suite devenir un best-seller — aux Etats-Unis, en tout cas : *Faeries, Les Fées*. « J'ai tout de suite été enthousiasmé par ses illustrations. Son style, la richesse du dessin me plaisaient beaucoup et j'ai immédiatement pensé que l'on pourrait en faire des personnages en trois dimensions. On voit des choses merveilleuses, impossibles à ren-



Frank Oz, co-réalisateur, anime Kira, l'un des nombreux personnages attachants d'un film résolument « différent »...

dre en volumes. Or ce qu'il fait est immédiatement utilisable. C'est comme ça que j'ai pris rendez-vous avec lui, et que nous avons discuté de la possibilité de créer ensemble un univers ».

Ce qui, pour Henson, était une façon tout à fait inhabituelle d'entreprendre un projet. « Tout ce que j'ai fait, jusque-là, c'était à partir d'un scénario, ou d'une histoire. Les personnages, nous ne les imaginions que par la suite. Voilà quelle est ma méthode de travail habituelle. Or, cette fois, nous voulions avant tout donner de la réalité à un nouveau monde, concevoir des personnages et une vie susceptibles de le peupler et d'y vivre. L'histoire, on verrait après. Tout ce que nous savions, à ce moment-là, c'est ce que ce serait un conte de fées classique, avec des bons et des méchants, sur le mode mythique. Nous en étions là quand Star Wars est sorti, et le fait que ce film trouve sa force dans un scénario classique nous a encore encouragés. Après tout, il y a des milliers d'années que l'on raconte des histoires d'une certaine façon et ce n'est pas pour rien : nous allions en tirer parti ».

L'histoire se cristallisait dans son esprit lorsque Henson dut prendre l'avion pour Londres avec une autre de ses filles. Mais une tempête de neige s'abattit sur New York, les contraignant à séjourner à l'hôtel. « Nous sommes restés coincés deux jours à l'hôtel de l'aéroport ; deux jours pendant lesquels nous eûmes le temps de tracer les grandes lignes de l'intrigue. Nous avons structuré le film autour d'une enquête ».

Jim Henson.

C'est alors que Henson fit appel au scénariste David Odell. Avant d'entrer dans l'équipe des Muppet, Odell avait écrit Cry Uncle *et* Dealing, *et par la suite c'est lui qui devait écrire le scénario du* Muppet Movie *pour Henson, ainsi qu'une bonne partie des épisodes télévisés de ces deux dernières années. Au départ, il était censé remanier le scénario de* Dark Crystal, *conformément aux instructions de Henson. Seulement, c'est le moment que choisit Gary Kurtz pour prendre contact avec Henson et lui demander de présider à la naissance du Yoda de* The Empire Strikes Back.

« Au début, j'ai été tenté de refuser. Nous avions un projet parallèle, que nous devions entreprendre peu de temps après Star Wars. *En fait, nous n'avons pas arrêter de le différer, et nous avons deux ou trois ans de retard par rapport au projet originel. Donc, au départ, j'ai expliqué à Gary que nous ne pourrions pas l'aider. Et puis, au bout de plusieurs entretiens, nous sommes tombés d'accord pour nous entraider et profiter de notre expérience mutuelle. A la fin du tournage de* The Empire, *j'ai demandé à Gary de co-produire le film. Nous avions besoin de son flair pour tout ce qui touche aux arcanes de la production : comment rester dans les limites du budget, ce genre de choses... Nous avions été très satisfaits de notre travail sur Yoda, mais ça n'avait fait que souligner la complexité de notre projet : tout un film avec des marionnettes... ça ne serait pas simple ! ».*

La femme de Brian Froud, Wendy, avait elle aussi vécu l'expérience du tournage de *The Empire ;* c'était elle qui avait réalisé le personnage. De même, Cathy Mullin, qui manipula Kira la Gelfling dans *Dark Crystal,* avait assisté Frank Oz pour les mouvements de Yoda.

Le projet de *Dark Crystal* fut présenté à Lord Lew Grade avant même le début du tournage du long métrage des Muppet : *The Muppet Movie.* « Mais Lew voulait le faire après le premier *Muppet Movie,* et c'est sous cette condition qu'il s'est engagé. Là-dessus, le *Muppet Movie* a eu un tel succès que les distributeurs lui ont réclamé une suite, et nous avons dû remettre ça ! Mais en réalité, je n'en veux pas à Lew qui a toujours été merveilleux. Chaque fois que nous lui avons demandé une rallonge de budget, il nous l'a accordée. Il a toujours eu en nous une confiance remarquable, surtout quand on pense, avec le recul du temps, aux moments difficiles qu'il traversait. Eh bien, malgré tous les problèmes qu'il a pu avoir pendant cette période, je n'ai que des éloges à lui faire. Et je peux dire la même chose pour toutes ces années où j'ai travaillé avec lui ».

Pendant la première année de tournage, il ne fallut pas moins de six à douze personnes pour résoudre les problèmes de fonctionnement posés par les petits personnages. « J'adore quand tout le monde se trouve réuni pour trouver des solutions ! Les idées fusaient, sur le genre de nourriture que devaient manger les créatures, par exemple, question très importante pour moi. Je voulais qu'on ait l'impression de se trouver vraiment sur un autre monde, et c'est pour ça que nous avons pris la décision de ne pas utiliser des acteurs déguisés. En mettant des êtres humains dans un décor de ce type, on indiquait une échelle. Et ça aurait par trop rappelé le monde réel, chose que nous voulions à tout prix éviter. J'ai toujours eu l'impression que c'était là la pierre d'achoppement des autres films fantastiques. En humanisant trop les choses, on s'expose à les voir classer ensuite dans des catégories qui ne nous plairont pas forcément. Depuis le début, je voyais des bestioles à quatre bras, de formes variées et de toutes les tailles, or à cela nous ne pouvions parvenir qu'en nous libérant de la conformation humaine ».

Henson avait parfaitement conscience de la difficulté de son entreprise. Mais il était par avance résigné à ce que personne ne l'apprécie à sa juste valeur, quels que soient les obstacles qu'il lui aurait fallu surmonter. « Cela a toujours été vrai en tout ce que j'ai pu faire. Et dans le fond, ça prouve que j'atteins l'objectif que je me suis fixé, et que l'on peut résumer en trois mots : *raconter des histoires.* On m'a suggéré d'axer la publicité du film sur l'argument suivant : « le film de marionnettes le plus fantastique jamais réalisé ». Mais je ne suis pas d'accord. Tout d'abord, les films de marionnettes n'ont pas une connotation positive, et puis, s'il est bien évident que toute la réussite du film repose sur le talent de ceux qui créent les personnages et les font évoluer, que voulez-vous, il ne faut pas le dire ! »

C'est alors que le travail de pré-production était déjà bien entamé que Henson convainquit Frank Oz d'assurer la mise en scène du film conjointement avec lui. « Je voulais qu'il m'aide, parce que je savais pertinemment que j'aurais beaucoup à faire au niveau de la manipulation, du jeu, et j'avais vraiment besoin d'un jugement extérieur dans lequel je puisse me fier aveuglément. Frank et moi avions toujours travaillé ensemble, et nos rapports étaient excellents. Et puis, lorsque certains des personnages ont commencé à voir le jour, comme Aughra, l'astronome femelle, et le Chambellan des Skeksis, j'ai eu la conviction que Frank était fait pour les animer. Je savais qu'Aughra serait dix fois mieux mise en valeur par Frank que par quiconque, et j'ai réussi à l'en persuader aussi ! »

Les personnages vedettes de Henson étaient Jen, le Gelfling, et le Maître des Rites des Skeksis. « Jen était impossible à manipuler. Pendant le premier tiers de la réalisation du film, j'ai été très mécontent de ce que j'en avais fait : il était tellement difficile de conférer de la sensibilité à l'animation de ce personnage que j'étais perpétuellement déçu par ce que je considérais comme des imperfections. C'était un personnage très important, pas tant en raison de sa personnalité que par le fait de toute l'intrigue reposant sur ses frêles épaules. Comme Luke Skywalker, c'est un héros doux et pacifique, de sorte que sa neutralité intrinsèque se devait d'être vraisemblable. Les personnages les plus difficiles à mettre au

point, ce furent les Gelflings : il fallait qu'ils soient assez bizarres pour qu'il n'y ait aucun doute sur leur origine extraterrestre, mais pas trop, pour que le contact se fasse avec les spectateurs. Pour Jen, j'avais raison, mais David Goelz, des Muppets, aurait fait tout aussi bien. C'est ce que je n'ai pas arrêté de lui dire tout au long du tournage : « Mais pourquoi est-ce que ce n'est pas toi qui fais ça ? »
La création des Gelflings ayant pris beaucoup de temps, certains autres personnages du film, comme les Echassiers du Vent, virent le jour relativement tard. « Il y a des moments, comme ça, où l'on passe des mois à se torturer les méninges et puis tout d'un coup la solution apparaît, fulgurante ! L'un des marionnettistes, qui savait marcher avec des échasses, se promenait un beau jour sur le plateau avec ses échasses. Et la lumière fut ! Mais ne croyez surtout pas que ça résolvait tout ; bien au contraire, ça devait par la suite nous ancrer dans la conviction que nous choisissions immanquablement la façon la plus compliquée de faire les choses !».
La consigne de mise en scène de Henson consistait à faire bouger la caméra au maximum. « Les marionnettes sont, par définition même, déjà très limitées. Personne ne peut s'en rendre compte à moins de les avoir vues manœuvrer sur un plateau.
La plupart des Muppets n'existent qu'à partir de la ceinture. Il y a des choses qu'on peut se permettre avec un personnage entier, un bon costume et en choisissant bien l'endroit où il va apparaître dans le décor — comme Kermit, en train de chanter dans l'étang, dans *The Muppet Movie.* Mais en dehors des plans rapprochés, au-dessus de la ceinture, donc, tout devient très compliqué. On fait le moins souvent possible appel à des marionnettes radio-guidées ; on s'en sert juste au début du plan, c'est tout. Il faut donc compenser en utilisant le plus de mouvements d'appareil possible, de sorte que les spectateurs ne prennent pas conscience des limites des personnages. Quant au montage, il consiste à couper, non pas là où nous voudrions, mais là seulement où nous pouvons le faire. Les changements d'expression et les gros plans sur les mains doivent être très discrets, voire invisibles, si l'on veut que l'illusion persiste. Cela dit, il s'agit là de problèmes intéressants, et les dominer vous fait ensuite appréhender les choses différemment ».
Henson avait trouvé excellente l'idée première de Alan Garner, qui était de faire parler à ses personnages un cocktail de langues anciennes : du grec et de l'égyptien classiques ; il s'inclina toutefois devant la décision collective de les faire plutôt s'exprimer comme le grand public... « Le film s'adresse avant tout au public. Mais, dans l'abstrait, l'idée des langues classiques me plaît toujours autant. Ca créait peut-être une distance avec le public, mais c'était tellement logique, tellement plus beau... Enfin, vous vous attendriez à ce que ces drôles de bêtes causent anglais, vous ? Mon approche du film était essentiellement visuelle. Je voulais qu'il y ait le moins de dialogue possible, parce que je pensais que l'impact de l'histoire serait d'autant plus fort. Les dialogues doivent se contenter de soutenir l'action. Au début, nous avions pensé faire émettre des bruits aux Skeksis, mais de telle sorte qu'on sache ce qu'ils voulaient dire. Et puis, lors de la première projection, nous avons constaté que le public n'appréciait pas du tout d'entendre les personnages parler et de ne pas comprendre ce qu'ils se disaient. Quant au sous-titrage, il ne fallait pas y penser : pour un film comme celui-ci, dans lequel tout se passe à l'image, cela aurait été suicidaire ».
Pour l'instant, Henson ne peut pas se résoudre à détruire tous les accessoires spécialement conçus et réalisés pour *Dark Crystal.* « Je ne peux pas, c'est tout. Il a fallu tout imaginer à partir de rien, je ne peux pas les fiche en l'air. J'aime tellement toutes ces choses-là que j'en ai un entrepôt bourré à craquer, à Borehamwood. Il est encore trop tôt pour parler de faire une suite, évidemment, mais si ça devait arriver, alors nous aurions tout ce qu'il faut pour recommencer ». ■

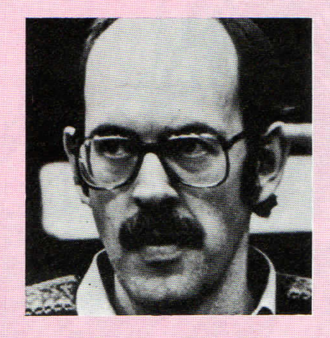


Jen et Kira chevauchent les étranges Echassiers du Vent... Une trouvaille astucieuse : des marionnettistes sur des échasses !

Frank Oz

CO-REALISATEUR, INTERPRETE

Sa participation à « Sesame Street » et aux émissions des Muppets lui a valu une célébrité internationale ; il est l'interprète de personnages qui font depuis plusieurs années partie de notre folklore : Miss Piggy, Fozzie Bear, Bert et Grover... Mais Frank Oz n'a cessé de diversifier ses activités, qui prennent aujourd'hui une envergure nouvelle avec la réalisation de *Dark Crystal.*
Frank Oz est originaire de Hereford (Grande-Bretagne). Il passa les cinq premières années de sa vie en Belgique avant d'émigrer avec sa famille à Oakland, en Californie. Ses parents pratiquaient l'art des marionnettes durant leurs loisirs et le lui apprirent pendant son enfance. Il commença à s'illustrer comme professionnel à douze ans...
A dix-sept ans, il fait la rencontre de Jim Henson, qui l'invite à se joindre à lui. Oz interrompt les études de journalisme qu'il venait d'entamer, et rallie l'équipe des Muppets en 1963. De simple interprète, il devient en peu de temps l'un des pivots du show : c'est lui qui, de l'aveu de Henson, a le plus contribué à l'humour des Muppets.
C'est un peu tardivement que Frank Oz fut convié à participer à la génèse de *Dark Crystal.* « C'était juste avant les deux dernières années de préparation. Nous étions en train de touner le premier long métrage des Muppets lorsque Jim m'a demandé abruptement de mettre en scène. Il y avait des années que je pensais à évoluer, et peut-être à devenir réalisateur — j'avais toujours eu cette idée dans la tête ».
La mise en scène, c'est un nouvel échelon pour Oz qui poursuit une ascension régulière au sein de la firme de Jim Henson, « The Henson Organization », dont il est maintenant Vice-président. « Si je suis resté avec Jim pendant 18 ans, c'est que ce que je fais mieux, c'est avec lui que le fais. Et cela n'arrive que lorsque l'on travaille ensemble pendant très, très longtemps. Nous nous connaissons tellement bien ! Nous sommes parfaitement en phase, et tout s'est admirablement passé lors du tournage de *Dark Crystal,* exactement comme d'habitude. La seule différence, c'est que cette fois nous mettions en scène ensemble ».
Oz a travaillé en liaison étroite avec Henson tout au long du tournage. « Nous ne nous sommes pas vraiment réparti les scènes ou quoi que ce soit, en dehors des moments où nous manipu-



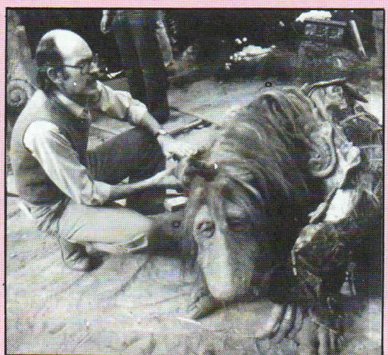
L'insolite et inquiétant Château du Cristal, créé par Harry Lange et animé par Brian Smithies.

lions nous-mêmes les personnages, bien entendu ; et dans ce cas-là, nous en parlions toujours avant, nous préparions tous les mouvements d'appareils en fonction de ce qui nous paraissait amusant, ou palpitant. Un film, ça fait boule de neige. On manque de temps, et puis au bout d'un moment on se rend compte qu'on pensait la même chose, et que ça y est, on l'a fait ! »

Oz devait plus d'une fois trouver frustrant de manipuler les personnages ; c'est qu'il aurait voulu se consacrer entièrement aux deux aspects de son rôle dans *Dark Crystal*. « Quand j'étais dans la peau du personnage — c'est la cas de le dire ! — je regrettais de ne pas pouvoir être de l'autre côté de la caméra, en train de calculer la prise de vue, et réciproquement. Vous n'imaginez pas comme ça peut être troublant de penser aux éclairages alors qu'il vaudrait bien mieux se concentrer sur ce qu'on fait aux commandes d'une marionnette. Et pourtant, rétrospectivement, je suis persuadé que le sentiment de frustration que j'ai pu éprouver a profité au film. C'est pour ça, en tout cas, que lorsque nous étions sur le terrain de manœuvre, nous avions tous deux des écouteurs et un micro pour pouvoir à tout moment communiquer ensemble, ainsi qu'avec notre assistant. Les autres manipulateurs étaient aussi équipés d'écouteurs, de sorte que nous puissions constamment leur transmettre nos instructions. Ca n'a pas toujours été facile... mais je pouvais être complètement épuisé, je n'en éprouvais pas moins un frisson d'excitation chaque fois que je mettais le pied sur le plateau ! »

En dehors de quelques apparitions occasionnelles — en général remarquées pour leur étrangeté — dans des films de John Landis (*The Blues Brothers et Le Loup-Garou de Londres*) le plus beau fleuron de la carrière de Frank Oz reste à ce jour Yoda, le chef des Jedi de *The Empire Strikes Back*. Mais s'il est très content de sa participation au film, c'est avant tout comme un exercice de style qu'il la considère : « Dans ce métier, on apprend toujours quelque chose ; ça n'arrête jamais. Avec Miss Piggie et Fozzie Bear, je joue un rôle. Le personnage de Yoda, je l'ai interprété. Le jeu du marionnettiste, on ne l'apprécie pas directement. Quant à Yoda, il symbolisait avant tout un échange d'informations : nous dominions un sujet dont ils ignoraient à peu près tout, et nous avions nous-mêmes besoin d'en savoir plus sur les impératifs d'un film fantastique de long métrage. Il me semble qu'en fin de compte nous aurions pu nous passer de cet échange, puisqu'aussi bien nous avons suivi des routes divergentes. Mais le personnage de Yoda m'a beaucoup apporté ; il m'a réellement fallu me concentrer intensément sur son aspect physique ».

Frank Oz auprès du Maître des Mystiques...



C'est dans ce qu'il a d'inéluctable que le tournage est apparu à Frank Oz comme pénible. « Il faut aller de l'avant, quoi qu'il arrive, continuer même quand on n'a qu'une envie : s'arrêter un peu pour rectifier un détail ou en améliorer un autre. Quand on pense au temps dont nous disposions, j'estime que nous ne nous en sommes pas mal tirés. Nous ne nous sommes jamais contentés de quelque chose que nous aurions pu faire mieux, mais il me semble que dans certains cas, nous aurions pu essayer de faire encore un petit effort. Loin d'être épuisé par l'expérience, je me sens encore plus proche du film maintenant qu'il est terminé. Personne n'avait jamais rien fait de ce genre, et pour ce que j'en pense, c'est parfaitement passionnant. Il me semble que nous avons créé un monde tout à fait crédible, et pour moi il était très important de nous en tenir à cette crédibilité.

Dark Crystal a valu à Frank Oz ses galons de metteur en scène, mais s'il est formel sur un point c'est bien celui-ci : il ne renoncera jamais à la manipulation de ses personnages. « Je mentirais en vous disant que je ne préfère pas mettre en scène et insuffler la vie à des objets inanimés, mais je ne cesserai jamais d'animer, parce que j'aime trop les gens avec lesquels je travaille. Je n'ai rien de tellement original à raconter. En revanche, traduire en images les choses que l'on ressent au plus profond de soi, ça, c'est merveilleux ». ■



Brian Froud
CONCEPTEUR GRAPHIQUE ET ARTISTIQUE

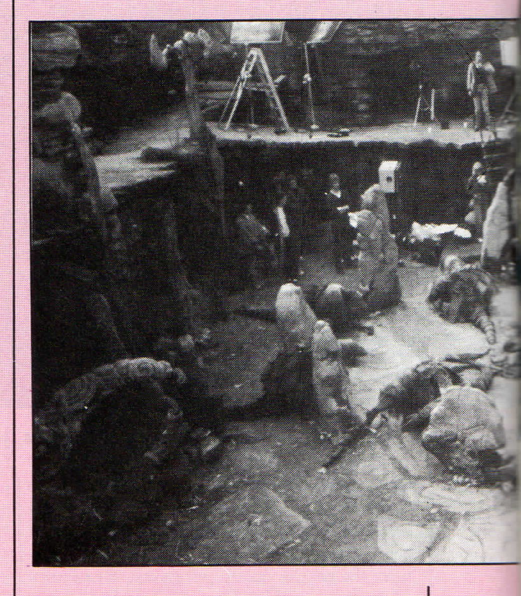


Brian Froud (autoportrait) contemple d'un œil amusé la visualisation cinématographique de ses créations.

Après avoir obtenu son diplôme du Maidstone Art College, en 1971, Brian Froud a travaillé comme illustrateur indépendant. « J'ai fait de tout. Des magazines féminins, des magazines pour hommes, beaucoup de pastiches, des fleurs, des petits cœurs, tout ça, et, bien que j'ai toujours plus ou moins rêvé de me consacrer à un travail plus personnel, je n'arrivais pas à sauter le pas ; je me cramponnais à mon travail d'illustrateur de couvertures de livre, à la fois plus sûr, et plus régulier ». C'est ainsi que Froud a illustré des ouvrages pour enfants, ainsi qu'une édition du *Songe d'une nuit d'été*, après quoi il devait s'installer dans le Devon avec sa femme, Wendy. C'est là qu'il se trouvait lorsqu'il fut contacté par un directeur artistique qui travaillait sur une anthologie d'illustrateurs anglais à laquelle Froud et son ami — et voisin — Alan Lee étaient invités à participer. « Il m'a demandé, dans ces termes mêmes, de lui mettre quelque chose au courrier, n'importe quoi ; seulement Alan et moi n'avions pas l'impression de disposer de quoi que ce soit d'assez bon, notre travail à tous deux étant vraiment très orienté. Nous décidâmes donc de faire quelque chose de spécial pour l'occasion, alors même que nous ne serions pas payés pour ça. C'est ainsi que pour la première fois j'ai réalisé mon ambition : tout est venu en un éclair : le style, les proportions du dessin, tout... Et, du coup, j'ai fait cinq autres dessins ». Et voilà comment Froud se retrouva sur la couverture du livre, et Alan Lee, en quatrième de couverture. A partir de ce moment-là, Froud n'est jamais revenu en arrière. Les éditeurs de l'anthologie lui ont par la suite demandé de faire un recueil de ses œuvres : « The Land of Froud » (littéralement : « le Pays de Froud »), en collaboration avec Alan Lee, et qui devait connaître aux Etats-Unis un très grand succès. Désormais, il se consacre à un livre en relief intitulé « Goblins » (« Les Lutins).

Une rencontre capitale et un enthousiasme communicatif

C'est son anthologie qui attira sur lui l'attention de Jim Henson. « Je pense que mes dessins ont quelque chose de direct, qui a plu à Jim lorsque l'un de ses collaborateurs, Jerry Juhl, lui a montré mon ouvrage qu'il avait trouvé à San Francisco dans une foire du livre. A ce moment-là, pour Jim, *Dark Crystal* n'était encore qu'un projet très vague, mais mes dessins faisaient écho à ses visions propres. Juhl prit l'avion pour aller voir Froud dans le Devon, où ils évoquèrent la possibilité d'une collaboration sur le film. « Ce qui l'a enchanté, je crois, c'est de voir que j'avais aussi fait des modèles réduits de personnages, que je ne travaillais pas seulement en deux dimensions. Il a pris tout un tas de photos dans mon atelier et il est reparti pour New York où, apparemment, elles ont plu à tout le monde ».



L'étape suivante consista pour Froud à rencontrer Henson, qui le gagna à son enthousiasme. « Il m'a vaguement raconté l'histoire, mais son enthousiasme était tellement communicatif que j'ai immédiatement décidé que je voulais participer à la genèse du projet. A ce stade, il n'avait pas encore défini le



principe de la Quête, sa préoccupation essentielle résidait dans les personnages. C'est ainsi, par exemple, qu'il se faisait déjà une idée très précise des Skeksis et de leurs agissements, puisqu'il me les décrivit comme des créatures reptiliennes, vivant dans un palais et vêtus de costumes richement ornés. Il avait bien une idée du monde dans lequel ils vivaient, mais rien de très concret encore. La décision était prise de conserver à l'histoire une simplicité suffisante pour qu'elle puisse être assimilée à un mythe dans lequel on pourrait tout intégrer ». Henson et Froud se mirent d'accord sur les bases d'un contrat exclusif d'une durée de cinq ans — selon certaine source — mais, si l'on en croit Froud : « suivant des termes très vagues. Henson n'aime pas les paperasses, et je le comprends. Après tout, quand on a envie de faire quelque chose, on le fait, et c'est tout ».

Froud devait encore mettre la dernière main à « Faeries » avant de pouvoir se consacrer entièrement à la conception de *Dark Crystal*. « Mais j'ai fait quelques croquis des Skeksis et des créatures des marais d'après les premières idées de Henson, à la suite de quoi on m'a demandé de retourner à New York, où il fallait donner certaines consignes aux premiers membres de l'équipe chargés de travailler sur le projet ».

Il était alors accompagné de son épouse, Wendy, celle-ci ayant été engagée au vu du prodigieux travail qu'elle avait fourni sur Yoda. « Nous avons tenu plusieurs réunions absolument merveilleuses : les idées fusaient, au sujet de ce que feraient les Skeksis, de leur façon de bouger, et ça finissait toujours par des éclats de rire ; il faut dire que les Skeksis sont passablement répugnants ! Pendant ce temps-là, je griffonnais et je montrais à Jim des croquis qu'il commentait. Je les modifiais en conséquence, les lui soumettais de nouveau, et nous nous mettions d'accord ainsi ».

Cette méthode de travail n'alla pas sans poser quelques problèmes à Froud, tout au moins au début. « J'ai mis un certain temps à accepter le fait que les autres avaient aussi leur mot à dire. Selon moi, lorsque quelque chose ne marche pas, on finit toujours par s'en rendre compte tout seul, et c'est très bien comme ça. Mais nous n'en sommes jamais venus aux poings, et finalement, tout s'est très bien passé. Nous n'étions pas toujours d'accord, mais des divergences d'opinion surgissaient souvent des idées ou des approches nouvelles de problèmes que nous n'aurions pas résolu de la même façon individuellement. Il arrive que l'on se cramponne à ses idées, bonnes ou mauvaises, et le point de vue des autres s'avère souvent très bénéfique ».

C'est ainsi que furent abordés tous les personnages principaux de *Dark Crystal*. « Le plus facile, fut de leur donner une allure générale. Cela se compliquait, lorsqu'il s'agissait de traduire la grande idée en un animal capable de se mouvoir. Les problèmes mécaniques entraînés par la manipulation nous amenaient à modifier constamment le projet initial, mais mon rôle consistait précisément à veiller à ce que nous ne nous éloignions pas trop des croquis de départ, dessinés en fonction de principes d'ensemble qui primaient tout. Comme je n'avais jamais travaillé avec l'équipe des Muppets, au début, je ne connaissais pas tous les trucs. Or ils avaient vraiment des trucs, comme des magiciens, et il a bien fallu que j'apprenne à prévoir dans mes dessins tous les moyens possibles et imaginables pour dissimuler sous la peau de mes créatures tout ce qui devait servir à les animer. Les costumes, notamment, étaient prévus en conséquence : ils faisaient bien souvent office de cache-misère. Au départ, nous avions imaginé de les habiller avec des vêtements brodés, très chatoyants, mais leurs costumes se sont peu à peu défraîchis et ils se sont bientôt retrouvés en haillons. C'était une conséquence de notre réflexion sur leur mode de vie : après tout, les Skeksis étaient censés ne jamais se laver ni se changer ; ils se contentent de rajouter des vêtements les uns sur les autres ».

La conception des Gelflings, Jen et Kira, devait aussi passer par d'incombrables changements. A un moment donné, ces deux petits personnages se retrouvèrent ironiquement baptisés du nom de « moutons bleus » : « Il est vrai qu'au



Brian Froud



C'est en se basant sur les idées de Jim Henson que l'illustrateur Briand Froud conçut les délirants et répugnants Skeksis.

départ, ils étaient couvert de fourrure, et tout bleus, ce qui semblent suggérer une origine extra-terrestre. Hélàs, sitôt que l'on essayait de leur donner une allure un peu plus humaine, ils évoquaient remarquablement des êtres ayant succombé à une asphyxie ! Comme ils étaient les personnages principaux du film, ceux par qui l'histoire progressait, Jim tenait à ce qu'ils soient plutôt classiques d'apparence. Après tout, ils étaient censés nous représenter dans cet univers résolument étranger. Notre plus grand souci, était en plus de les rendre sympathiques. Pour tout arranger, ils étaient trop petits, il en résulta que nous avons eu beaucoup de difficultés à les animer : il fallait faire tenir tout le mécanisme dans un espace tellement restreint... ! Wendy passait son temps à sculpter des modèles selon mes directives ; elle leur donnait différentes expressions, parce que la moindre modification faisait bouger tout le visage. Les plus faciles, c'étaient les Skeksis avec toutes leurs rides. Leur personnalité était de toute façon immuable. Le seul écueil, c'était qu'ils aient l'air mièvre. Nous nous sommes efforcés de leur donner au contraire un air un peu éthéré, de sorte que les manipulateurs puissent projeter ce qu'ils voulaient sur leur visage. Par ailleurs, aucun de nos personnage n'a cinq doigts. Ils ont des mains de toutes les tailles et de toutes les formes, mécaniques ou animées. Les gens vont certainement voir ces petites merveilles et s'exclamer : « Oh, mais c'est une main dans un gant en caoutchouc ! » sans seulement comprendre à quel point cela pourrait être vilain. La conception de marionnettes a des avantages et des inconvénients, on y rencontre des contraintes et on peut se permettre certaines libertés ; mais personne ne comprendra jamais à quel point ce film aura été difficile à faire ».

Pour la tête des personnages, Froud réalisait toujours une toute petite maquette qu'il confiait à l'équipe de sculpteurs et modeleurs pour les finitions. « Au début, cela me paraissait très difficile. Tout d'un coup, j'étais entouré d'une bande de types qui attendaient de moi des solutions. J'ai très vite appris quelle réponse je devais apporter à un individu qui me demandait : « Et maintenant, qu'est-ce que je dois faire ? » Je mettais la main à la pâte, c'est le cas de le dire, et je lui montrais. Eh bien, ce n'est pas évident ; certaines personnes sont parfois extrêmement jalouses de leurs prérogatives, vous savez, et j'ai dû faire preuve de beaucoup de doigté. Je ne leur en veux pas, de toute façon, et c'est très bien qu'ils soient comme ça. Cela m'a appris à exprimer les choses, ce que je n'avais jamais été capable de faire auparavant. Le travail sur *Dark Crystal* m'aura décidément fait mûrir. Que voulez-vous, on ne consacre pas impunément plusieurs années de sa vie à une œuvre de cette envergure ».

La création d'un monde plausible à partir de dessins originaux

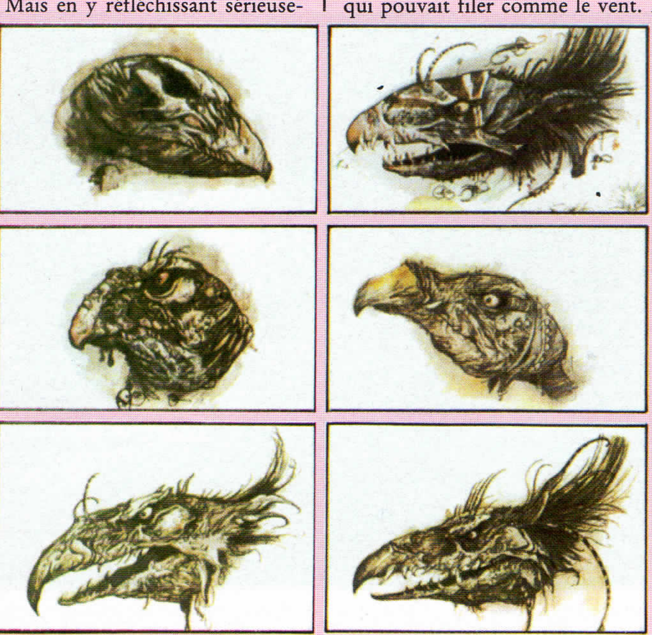
C'est à Harry Lange, le directeur artistique, qu'incombait la tâche de créer un monde plausible à partir des dessins originaux de Froud. « J'avais vraiment l'impression qu'il avait le don de puiser dans mes rêves et de les concrétiser, chose dont je n'avais personnellement aucune expérience. Nous ne nous réunissions pour ainsi dire jamais pour épiloguer sur la question ; au lieu de cela, il empoignait le problème et le résolvait, tout naturellement. C'est seulement maintenant, rétrospectivement, que je m'aperçois à quel point j'aurais aimé être davantage impliqué dans cet aspect des choses. Mais en y réfléchissant sérieusement, je me dis qu'il fallait prendre des décisions en fonction d'impératifs budgétaires, par exemple, ou de l'angle selon lequel le décor allait être filmé ; or, de ces questions-là, je n'avais aucune expérience. Voilà pourquoi il leur fallait un vrai professionnel ».

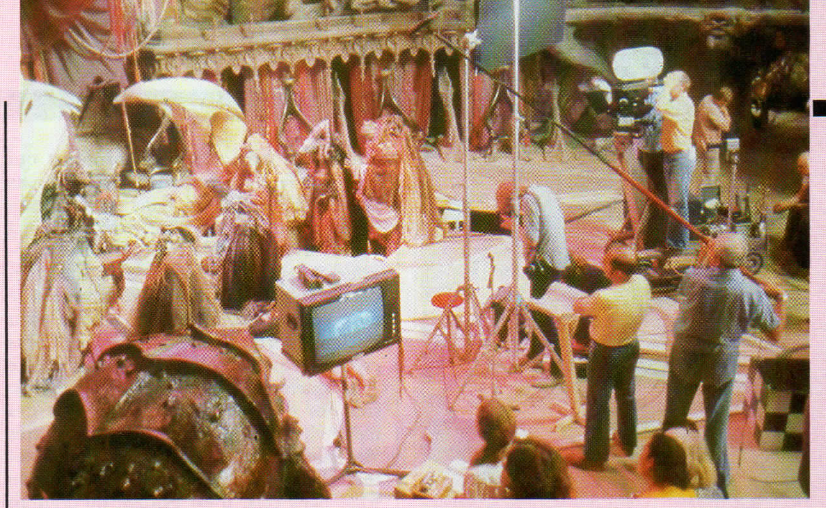


Harry Lange a pu dire que s'il était relativement aisé d'adapter les dessins de Froud, c'est qu'ils étaient pour la plupart d'inspiration celtique. « Cette appréciation n'est pas dénuée de fondement ! Je pêche des idées un peu partout. Je m'inspire des meilleurs ouvrages ; cela dit, si tout ce que je vois m'influence, en revanche je le fais mien en l'interprétant ».

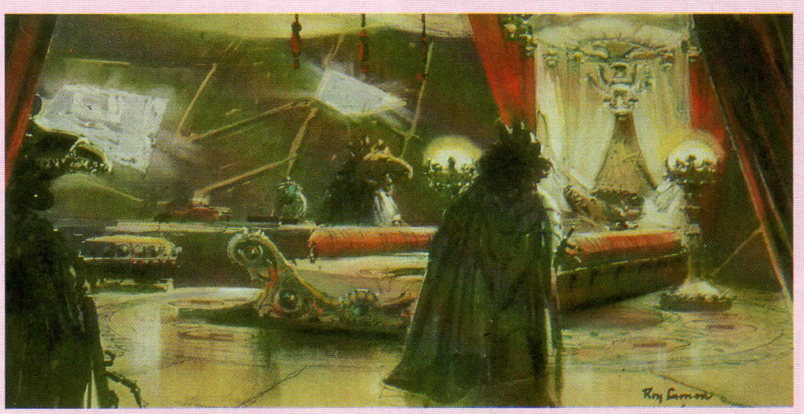
Froud eut beau passer quatre ans à travailler sur *Dark Crystal*, le vent de panique de rigueur dans ce genre d'entreprise souffla bien entendu sur le plateau au début du tournage. « Je n'ai pratiquement pas assisté aux prises de vues, mais je n'étais pas pour autant à l'abri de la tempête : tout le monde courait dans tous les sens et venait demander des conseils de maquillage ou des informations sur la façon de faire vieillir les personnages... Et puis il y avait toujours des modèles à créer et à faire accepter — on passait beaucoup de temps à faire admettre des choses ! ».

Tandis que tous les autres personnages principaux étaient prêts à l'avance et donnaient l'impression de bien fonctionner, la bête de noire de tout le monde, c'était les Echassiers du Vent. « On m'avait chargé de concevoir une créature qui pouvait filer comme le vent. A New





La plupart des séquences initialement peintes par Brian Froud s'animèrent dans les décors et maquettes « grandeur nature »...



York, nous disposions d'une équipe de danseurs et de mimes qui passaient leur temps à inventer pour nous des formes nouvelles. Je les regardais dans l'espoir qu'il pourrait en jaillir une idée sur laquelle baser notre bestiole, et c'était une bonne méthode pour tout ce qui concernait les silhouettes humaines, mais sitôt qu'il fallait les entourer de muscles et d'une peau, c'était un désastre. Nous avons ensuite pensé à une araignée qui n'aurait pas arrêté de monter et de descendre, mais il aurait mieux valu qu'elle vole. Nous avons donc recommencé nos expériences avec des formes humaines, mais à Londres, cette fois. Et dans le groupe se trouvait cette fois-ci un gaillard qui se promenait sur des échasses. Il nous a fait une démonstration dans notre salle de répétitions — une église ! — et nous avons eu vraiment peur en le voyant vaciller, perché en haut de bouts de bois de trois mètres de haut et dont les extrémités n'étaient même pas garnies de caoutchouc alors qu'il évoluait sur un sol dallé, glissant. Lorsqu'il nous a montré qu'il pouvait même courir, nous avons un peu raccourci les échasses, confectionné des pattes avant sur le même modèle et rembourré le tout à grand renfort de mousse avant de le camoufler pour que ça ait l'air naturel ! Nous avons tout d'abord fait une maquette, bien sûr, et c'est seulement par la suite que nous sommes passés à l'expérimentation humaine ! Ce sont vraiment les créatures qui nous ont posé le plus de problèmes. Nous avons été amenés à reprendre la question depuis le début, et ce, plus d'une fois. Mais à l'écran, elles font un effet réellement fantastique. Lorsque je les vois courir, ça me fait toujours quelque chose ».

Brian Froud est satisfait de son travail pour *Dark Crystal*, et très content d'avoir travaillé avec Jim Henson et les membres de l'équipe du *Muppet Show*. « Quand on entend les histoires que certains racontent au sujet du tournage de leur film... Tout le monde s'est efforcé de me simplifier la tâche. Ce que j'ai le plus apprécié dans *Dark Crystal*, c'est que personne ne donnait l'impression de le faire dans le seul but de satisfaire un public. Tous autant que nous étions, nous n'avions qu'un seul désir : mener le projet à bien, conformément à nos idées. Quant à moi, je voulais que ce soit un succès du point de vue artistique, et à mon avis nous y sommes arrivés. Nous avons fait un grand pas en avant, même si l'on ne s'en aperçoit que d'ici quelques années. Il s'y trouve des images d'une telle densité que sa vision requiert une certaine attention, voire de la concentration de la part du public. C'est mon problème, quand je le regarde ; j'ouvre tout grand les yeux, j'en oublie d'écouter ce qui se passe ! Ce film est tellement original et nouveau pour moi que je suis à chaque fois emballé ». « Vers la fin du tournage, j'étais si fatigué que je me suis promis de ne plus jamais recommencer. Mais je suis persuadé que je le referais, parce que, maintenant, je sais ce que je fais. Lorsqu'on a réussi à faire accepter à des spectateurs un film comme *Dark Crystal*, la prochaine fois on a vraiment une chance de les emmener quelque part. Ce que j'ai fait pour *Dark Crystal* était plutôt étrange... » ■

Gary Kurtz

PRODUCTEUR

Gary Kurtz commença à travailler sur *Dark Crystal*... le jour où il fit appel à Jim Henson et à son équipe pour le personnage de Yoda de *The Empire Strikes Back !* « Nous avions besoin d'un personnage unique en son genre, et nous savions que les créatures artificielles de Jim étaient ce qu'on peut imaginer de mieux dans le genre. Or je voulais bénéficier de leurs connaissances et de leur expérience dans ce domaine. A ce stade, ils avaient déjà bien avancé les préparatifs de *Dark Crystal*, et ils m'ont montré des éléments vraiment très impressionnants. De telle sorte que je leur ai proposé de les aider ».

Kurtz avait très vite décidé de ne pas se laisser trop impliquer dans *The Revenge of the Jedi*, essentiellement pour la raison que, c'était un film tout à fait comparable aux deux premiers de la série. « Et cela voulait dire trois ans de travail continuel, sans faire quoi que ce soit d'autre. Or j'avais des projets personnels, de sorte que j'ai donné un coup de mains aux autres pour le démarrage de *Revenge*, et puis j'ai travaillé sur *Dark Crystal*, ce qui me laissait le temps nécessaire pour mettre au point mes autres projets ».

A *Dark Crystal* — ou plutôt *The Crystal*, puisque c'est ainsi que s'intitulait le film à l'origine — Kurtz a apporté un talent incontestable pour produire un film de plusieurs millions de dollars, regorgeant d'effets spéciaux, tout en jouant le rôle d'une table d'harmonie pour Jim Henson et Frank Oz, qui se partageaient la responsabilité de la mise en scène. « Leur expérience était limitée en ce qui concerne le cinéma proprement dit, et je les ai aidés à gagner du temps, à éviter des ennuis avec certaines choses. Honnêtement, si nous avions tourné *Dark Crystal* selon les méthodes traditionnelles, ça nous aurait pris deux fois plus de temps. Mon rôle dans ce cas plus que dans tout autre a consisté à aider les metteurs en scène à faire le film qu'ils avaient envie de faire et à leur épargner les problèmes matériels ».

De stupéfiantes techniques mises en œuvre pour une histoire fantastique...

Kurtz tient absolument à éviter tout rapprochement entre les Muppets et *Dark Crystal* : « Il n'est évidemment pas question d'oublier que *Dark Crystal* repose au fond sur vingt années passées à peaufiner les Muppets — c'est à cela que Jim a consacré sa carrière — mais nous ne voudrions pas que le public pense que ce qu'il va voir c'est « comme les Muppets ». Ce qui a fait le succès du *Muppet Show*, c'est une écriture géniale et des personnages farfelus. Dans *Dark Crystal*, il ne fallait pas compter sur la personnalité des marionnettes pour faire





Jen et Kira confrontés à l'odieux ex-Grand Chambellan...

oublier leurs limites physiques. Nous nous sommes efforcés de créer un petit groupe de personnages aussi réalistes que possible, de différentes façons. C'est une synthèse de tout ce que nous ont appris à la fois Yoda et les Muppets, mais nous espérons que, sitôt qu'ils auront vu les premières images du film, les spectateurs oublieront tous les aspects techniques pour accepter les personnages comme des êtres réels, évoluant dans un contexte fantastique. Si les gens passent leur temps à se demander : « Mais comment ont-ils bien pu faire ça ? » le film ne marchera jamais ».

Pour faire bouger et se déplacer les créatures, il aura fallu utiliser des mécanismes de contrôle à distance parfois très complexes, mais Kurtz est persuadé que cela ne dira rien au public. « C'est vrai, les techniques mises en œuvre sont tout simplement stupéfiantes, mais au fond, c'est une histoire fantastique. Le spectacle, ce sont les personnages et l'histoire qui le font, pas le fait que ce soit le film fantastique le plus cher jamais fait, ou le premier film entièrement fait avec des marionnettes ».

Kurtz reconnaît volontiers que le scénario concocté par David Odell à partir d'une idée originale de Henson, et qui relève de la saga, ou de la Quête, au sens noble du terme, et dans la tradition tolkiennienne, aurait pu être portée à l'écran avec de vrais acteurs, ou bien — pourquoi pas ? — sous la forme d'un dessin animé. « Si nous avons tenu à le faire comme ça, c'est qu'il nous a paru que de la sorte, les créatures seraient plus crédibles que des êtres humains, même artistiquement maquillés. Nous avons fait des essais avec des enfants et des nains en costume, mais nous avons très vite compris que ça émoussait sensiblement le côté fantastique, merveilleux, du film. Sans cela, il est évident qu'il aurait été plus facile d'utiliser des acteurs en costumes, comme dans le Muppet Show ; ça aurait réglé quelques problèmes inhérents à la nature même des marionnettes. Seulement ça n'était jamais assez convaincant ».

Pour ce qui concerne les Echassiers du Vent, en particulier, le moyen de transport de surface muni de jambes interminables et utilisé par Jen et Kira, des essais d'animation image par image furent faits, mais sans succès. « Je ne suis pas encore persuadé qu'à la longue l'animation image par image nous aurait simplifié la vie. Au début, pour ce qui est de la réalisation des créatures, sans doute aurait-ce été plus aisé ; mais en fin de compte, avec la composition des images, ça aurait coûté aussi cher. Quoi qu'il en soit, notre décision n'a pas été basé sur des impératifs économiques mais sur une philosophie globale, essentiellement. Nous voulions exploiter des techniques bien connues au cinéma, et éviter d'avoir recours à des objectifs qui nous auraient

Jen et Kira, dessinés par Briand Froud.

L'intolérable supplice subi par Kira, captive du Château du Cristal.

davantage limités qu'autre chose et nous auraient obligé à faire des story-boards très élaborés. Comme, par ailleurs, dans certains plans on ne voyait les Echassiers du Vent qu'au fond de l'image, et comme il arrivait aussi qu'ils ne bougent qu'une patte, nous avons pensé qu'il était décidément inutile d'avoir recours à l'animation image par image ».
Pour finir, ce furent des acteurs juchés sur des échasses de trois mètres de haut qui incarnèrent les bestioles en question. « Le moins que l'on puisse en dire, c'est que c'était dangereux, mais cela en valait la peine. Nous avons commencé avec un « échassier » expérimenté, qui a appris aux autres à marcher avec des échasses. Nous avons également fait appel à un mime suisse, Jean-Pierre Amiel, pour qu'il montre aux acteurs comment faire bouger le corps et les mains. Rien que cela nous a pris douze semaines de répétition avant le tournage ! Et je ne parle pas du temps qu'il a fallu pour entraîner les « échassiers » !
A certains égards, le tournage de *Dark Crystal* fut un cauchemar logistique. Etant donné les mécanismes compliqués utilisés, il fallait parfois trois ou quatre personnes pour animer un seul et même personnage. Et lorsque l'on voit six ou sept créatures à la fois à l'écran, on n'a aucun mal à imaginer les problèmes de chorégraphie qui ont pu se poser dans ces moment-là aux metteurs en scène. « C'était un défi, mais le résultat valait bien qu'il soit relevé. Dans l'ensemble, nous avons résolu cet aspect de la question. Le plus difficile, c'était de conférer à chacun des personnages une personnalité cohérente et immuable. La grande idée consistait à attribuer à chaque personnage un animateur « privilégié », particulier, responsable des répétitions et de la coordination des mouvements avec les autres animateurs. C'est également lui qui disait le texte du personnage, alors même qu'il était prévu de faire ensuite doubler le film par d'autres acteurs. Ce qui était important au niveau du tournage, c'était la synchronisation ; et le texte prononcé par l'animateur du personnage devait être utilisé par la suite comme repère ».

« A certains égards, le tournage de « Dark Crystal » fut un véritable cauchemar logistique... »

Comme toujours lorsque l'on a affaire à des marionnettes et autres créatures artificielles, les mouvements de la bouche ne sont pas précis ; et, en particulier, ils ne respectent pas les syllabes. « D'abord, cela aurait l'air stupide, surtout si les créatures possèdent des bouches énormes par exemples. C'est le cas des Skeksis, notamment, et il a bien fallu styliser. Quant aux oiseaux, ils n'ont pas de bouche ; par conséquent, il faut bien limiter les mouvements du bec quand on les fait parler. Sans cela, ils claqueraient continuellement du bec, ce qui détournerait l'attention du spectateur. C'était exactement la même chose avec Yoda ; nous avions été contraints de simplifier les mouvements de la bouche, de sorte que, même si chaque syllabe n'était pas expressément articulée, on ait l'impression générale que chaque mot était bien prononcé. Nous avons testé un grand nombre de voix pour Yoda, et nous en sommes revenus à celle de Frank Oz, en raison des particularités de sa voix. C'était apparemment le seul à avoir compris le personnage de Yoda, mais le choix était délicat, relativement à sa voix très caractéristique et connue, en raison de la popularité du *Muppet Show !* Mais je pense que la plupart des spectateurs n'en ont pas pris conscience ! Nous avons eu le même problème dans *Star Wars*, avec C3PO, du reste. Pour finir, la voix idéale était celle d'Anthony Daniels, mais nous en avons essayé 150 autres, rien que pour voir. Cela dit, le doublage de *Dark Crystal* est imperceptible : les Skeksis, par exemple, prononcent des phrases vraiment très courtes ».



Les Echassiers du Vent : des marionnettistes juchés sur des échasses !

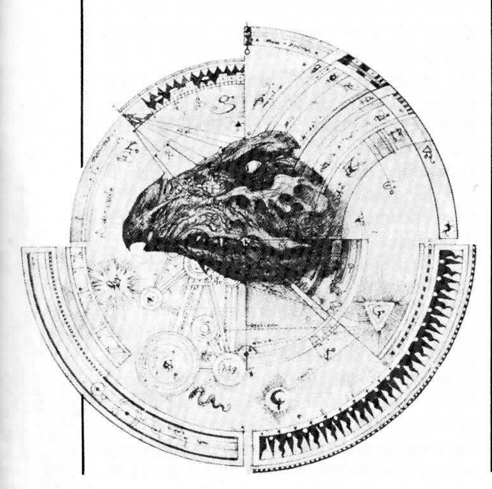




De minutieuses répétitions sur un plateau d'un genre un peu particulier

Le public de la projection d'essai devait mettre en évidence un autre problème : celui du dialogue : « Ils avaient l'impression de manquer quelque chose. Et pourtant, à ce stade, la compréhension du dialogue n'était nullement importante. Mais ils avaient le sentiment de passer à côté d'éléments importants de l'histoire, alors qu'une fois traduit, le texte était plutôt banal. A la suite de cette projection, les dialogues furent donc traduits ».

Il est intéressant de souligner qu'une bonne partie du coût (élevé, au demeurant) de production de ce film dans lequel, par définition même, chaque image regorgeait d'effets spéciaux, est dû au temps exigé par des répétitions minutieuses, et par les purs et simples problèmes techniques posés par le tournage, sur un plateau d'un genre un peu particulier : en effet, les manipulateurs des personnages étaient cachés sous le sol ou dissimulés hors du champ des caméras, au bout des câbles de contrôle. Chaque décor était prévu en conséquence, et comme les prises de vues en extérieurs présentaient des difficultés encore plus grandes, la majeure partie du film fut effectivement tournée en studio. « La technique du radio-guidage n'est pas encore tout à fait au point. Ça peut très bien marcher, mais on n'arrive pas à rendre parfaitement les mouvements les plus délicats. Tout ce qui traduit l'« humanité » des créatures requérait à chaque fois trois ou quatre manipulateurs ; et nous aurions mis deux fois plus de temps s'il avait fallu faire appel au contrôle numérique, par ordinateur. Quant à l'audio-animatronique, la technique utilisée pour animer, par exemple, les animaux préhistoriques de Disneyland, je ne doute pas qu'on puisse y avoir recours pour animer des personnages en temps réels, mais à quel prix ? » La connaissance approfondie de ces moyens, qui est celle de l'équipe de production, devait l'amener à envoyer certains de ses membres donner un coup de main à Spielberg pour l'animation de *E.T.* « C'est surtout avec les mains qu'ils étaient ennuyés : la mise au point de mains artificielles suffisamment robustes pour ramasser des objets et se mouvoir correctement pose de très gros problèmes ».



Nous nous sommes efforcés de donner une certaine consistance à toute une technologie étrangère « à la nôtre »

Jim Henson étant à la fois responsable de la mise en scène et de l'animtion de certains personnages, il fallut installer un circuit vidéo très sophistiqué qui lui permettait à tout moment de voir le résultat de chaque image du point de vue de la caméra. « Notre installation était beaucoup plus compliquée que celle dont nous disposions pour le *Muppet Show ;* ainsi, dans un studio de télévision, il y a toujours des moniteurs dans tous les coins. Et puis les manipulateurs jouaient devant la caméra, alors que pour *Dark Crystal,* qui était tourné en Panavision, le cadre de l'image était beaucoup plus large, et plusieurs caméras filmaient en même temps différents plans rapprochés qu'il fallait bien retransmettre par l'intermédiaire des moniteurs, de sorte que les animateurs voient ce que leur personnage donnait à l'écran — parce que, en Panavision, un plan général ne leur aurait pas permis de distinguer grand chose... ».

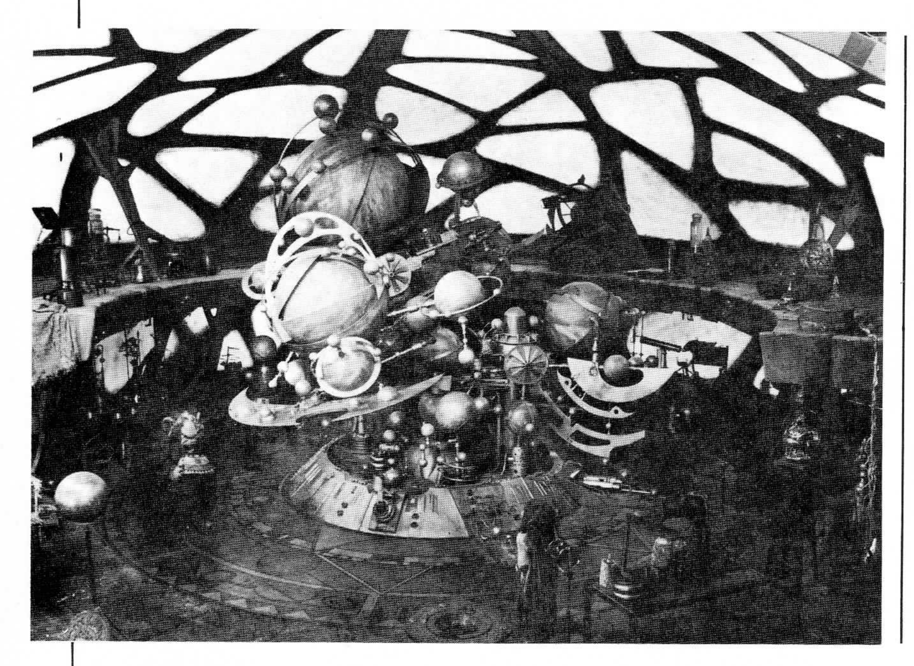
Les lois britanniques qui régissent la diffusion des signaux de télévision en circuit fermé n'arrangeaient pas les choses : « En Amérique, on a le droit d'émettre toutes les ondes radio que l'on veut dans les limites d'un studio. Tandis qu'en Angleterre, il faut une liaison directe, par câbles... Le sol du plateau était un océan de fils et de câbles, et il y avait plus de gens qui surveillaient les câbles et qui faisaient attention à ce que personne ne se prenne les pieds dedans, que de manipulateurs ! ».

Selon Kurtz, il serait injuste de classer *Dark Crystal* dans la rubrique « fantastique moyenageux ». « C'est d'autant plus inexact que nous avons veillé à placer l'action du film dans un autre monde, sans relation avec la Terre dans le temps ou dans l'espace. Seulement, contrairement à bon nombre de films de science-fiction très intéressants dans leur abstraction mais peu crédibles quant à l'environnement, nous nous sommes efforcés d'élaborer et de donner une certaine consistance à toute une technologie étrangère à la nôtre. Personnellement, je dirais plutôt primitive ».

Bien qu'il ait lui-même été responsable de la réalisation de certaines prises de vues de la seconde équipe, à laquelle on doit quelques scènes d'action et notamment la bataille, en tant que producteur, Kurtz n'eut pas à souffrir des légendaires problèmes financiers de Lord Lew Grade : « Nous avions un contrat avec eux, et ils l'ont parfaitement rempli. Sans le moindre problème. Nous étions tous informés de ce qui se passait, mais la seule chose qui me préoccupait car elle me concernait directement, était la date de sortie : ils souhaitaient qu'elle fut parfaitement favorable, et c'est l'une des raisons pour laquelle la date fut repoussée à décembre 82 ». ■

Harry Lange

DECORATEUR



Dans l'antre d'Aughra, astronome peu ordinaire...

conçus de façon à pouvoir être réutilisés indéfiniment. La Salle du Cristal était un décor particulièrement onéreux ; je l'ai réalisé de telle sorte qu'en fermant les fenêtres et en y accrochant des tentures aux endroits adéquats, ça puisse devenir aussi bien la salle de banquet que la salle du trône, tout en exploitant la forme conique. Eh bien, lorsqu'on voit le résultat, je vous défie bien de vous en rendre compte ! Voyez-vous, c'est que je préfère passer du temps sur la finition des détails et les exploiter plusieurs fois que de construire quatre décors totalement différents. Je vous assure qu'on y gagne : on peut tirer beaucoup d'une peinture soignée, ou d'un enduit un peu raffiné. Après tout, l'allure des choses est ce qui compte le plus dans ce genre de film. Au lieu de dépenser de l'argent à construire des tas d'éléments qui ne feront aucun effet vus de face, j'ai fait faire des fragments de décor amovibles, en trompe-l'œil, et j'ai passé beaucoup de temps à les peaufiner. C'est une approche qui ne doit pas forcément guider toute la conception du décor,



Gary Kurtz, Jim Henson et Frank Oz, sur le plateau, avant « l'ultime affrontement » de leurs personnages.

Harry Lange, qui est né en Allemagne, commença dans la décoration par le dessin publicitaire. C'est alors qu'il était illustrateur pour la NASA qu'il fit la connaissance d'Arthur C. Clarke et de Stanley Kubrick, lesquels le ramenèrent avec eux en Angleterre pour travailler sur *2001 : Odyssée de l'espace*, qui lui valut des distinctions anglaises et américaines. Par la suite, il ne devait plus quitter l'Angleterre, où il a assuré la direction artistique de *Moonraker, Zero Population Growth, Kelly's Heroes* et des deux *Superman*. Il a par ailleurs été conseiller technique pour *Star Wars* et a reçu un nouvel Academy Award pour *The Empire Strikes Back*.

Henson devait déclarer que la tâche de Harry Lange était probablement la plus ardue de toute la production. C'est lui qui devait prendre les dessins compliqués de Brian Froud et les intégrer aux décors, auxquels ils conféraient leur style.

« Il fallait évidemment respecter une certaine continuité dans l'esthétisme et c'est moi qui étais responsable de cette unité stylistique. Cela n'a pas été sans mal, car il a fallu tout dessiner à partir de rien. Nous n'avons rien pu louer, et il a même été impossible de faire des « emprunts » : il n'y avait rien ! Cela dit, la traduction des idées de Brian ne m'a pas posé de problèmes particuliers ; au fond, c'étaient plus ou moins des motifs celtiques revus et corrigés ! »

Les armes, les cannes, les bijoux, les tapisseries et les tentures anciennes, mais aussi et surtout le service de table des Skeksis, autant de choses dont Harry Lange assuma la responsabilité, et dont il fit de véritables œuvres d'art. « Je pense que les couverts, les couteaux, fourchettes et cuillères, auraient pu être produits artisanalement et lancés sur le marché des collectionneurs. Ils étaient réalisés en étain incrusté de pierres précieuses, gravés d'armoiries, et ils s'enfilaient sur le doigt des Skeksis à la manière d'un dé. Tout allait bien dans les plans généraux ou quand les mains des créatures étaient immobiles, mais sitôt qu'on les voyait s'en servir, on se rendait compte que ça faisait pencher le doigt des personnages... Ils étaient trop lourds, les marionnettes ne pouvaient pas garder les doigts droits ! Nous avons été obligés d'en faire des copies en matière plastique, plus légère. »

Lange a appliqué à *Dark Crystal* un mode de conception des décors qu'il affectionne tout particulièrement. « La plupart des éléments du décor ont été mais il est important d'en tenir compte. »

De la même façon, pour Lange il est plutôt nuisible qu'autre chose de passer trop de temps à la conception du décor : « Pour ce qui me concerne, je préfère de beaucoup passer deux semaines à imaginer la décoration et trois semaines à perfectionner la réalisation, de sorte que le résultat me satisfasse réellement, et soit parfaitement acceptable. Le mieux est l'ennemi du bien. C'est un vieux dicton, mais pour moi il dit vrai : ce n'est pas en y passant plus de temps qu'on améliore les choses. A partir d'un certain moment, on pinaille pour des futilités. »

L'impératif absolu que Lange ne devait jamais perdre de vue, c'est que les décors devaient toujours être construits à deux mètres cinquante du sol. « Ils devaient

être conçus de telle sorte qu'on puisse à tout moment en retirer un ou plusieurs — s'il s'agissait d'un travelling — morceaux carrés d'un mètre vingt de côté, de façon à pouvoir y placer les mécanismes nécessaires aux animateurs, comme les moniteurs, par exemple. Et puis les manipulateurs n'étaient pas tous de la même taille, non plus, alors il fallait aussi veiller à cela... »

Une difficulté supplémentaire : des décors à échelle réelle !

Les décors furent réalisés au moyen de modules d'acier importés des Etats-Unis et constitués de tubes d'acier fixés sur des plaques munies de traverses auxquelles venaient s'assujettir des poutrelles. « C'était très costaud. Et ce qu'il y avait de bien, c'est qu'on pouvait les retirer facilement et instantanément, ce qui nous a fait gagner beaucoup de temps. Le sol de l'un des décors fut revêtu de dalles de pierre, pratiquement incassables. Lorsqu'il fallait retirer un module, on enlevait les dalles, on les empilait dans un coin et on les reposait quand il fallait, en projetant du sable dans les rainures pour faire les joints. La trouvaille des dalles de pierre était astucieuse ».

La façon dont Henson envisageait de filmer une scène dictait souvent la conception du décor. « A un certain moment, il voulait une plongée sur la Salle du Cristal, d'une hauteur de 7 mètres. En discutant du problème, nous avons eu l'idée de camoufler la partie supérieure avec des éléments empruntés à d'autres parties de décors. Nous n'avons jamais été préoccupés pour cela. » Notons une chose assez surprenante : les décors n'étaient pas réduits, contrairement à ce qui est la règle dans la plupart des films de marionnettes. « N'oubliez pas que les Skeksis sont d'une taille voisine de celle des êtres humains. Nous n'avions que deux décors à échelle réduite : celui qui représente la maison communautaire des Podlings, et à laquelle j'ai essayé de donner la forme d'une gourde, ou d'une courge vue de l'intérieur ; et le palais des Gelflings, construit à leurs dimensions, puisqu'ils ne mesurent qu'un mètre vingt de hauteur. »

« J'ai vraiment été enthousiasmé par le travail sur *Dark Crystal.* Lorsque j'ai fait *2001,* j'étais alors un novice. J'ignorais tout des problèmes que pouvait poser un film de cette envergure. Dans le cas présent, le fait de savoir d'avance à quelles difficultés je devais m'attendre m'a considérablement aidé. C'était un film difficile à faire, mais il n'y avait rien d'insurmontable. Et je suis bien content d'avoir partitipé à l'élaboration d'un film aussi ambitieux et expérimental, au fond. Personne n'avait jamais rien fait de pareil. Et je doute qu'il se trouve quelqu'un pour essayer un jour prochain. » ●

La plupart des éléments du décor furent conçus de façon à être réutilisés indéfiniment.

Wendy Froud

CONCEPTION DES PERSONNAGES DE JEN ET KIRA, LES GELFLINGS



Wendy Midener a fait des études de décoration sur céramique, tissus et tissage qui devaient lui valoir une licence d'Arts appliqués, mais c'est sa spécialisation dans le domaine des poupées et marionnettes qui attira sur elle l'attention de Jim Henson. « C'est Michael Frith, de la Henson Organisation, qui a vu ce que je faisais à la Foire de New York et en a offert un échantillon à Jim en guise de cadeau de Noël. Quelques jours plus tard, je recevais un coup de fil par lequel on me demandait si j'aimerais participer au projet de *Dark Crystal,* question qui m'a tellement intriguée que j'ai aussitôt répondu 'oui' » !

Un travail initial : la fabrication du Yoda !

Dès le début, Wendy travailla en liaison étroite avec Brian Froud sur les prototypes de Jen et Kira, relation de travail qui devait bientôt évoluer... puisqu'ils se marièrent avant même la fin du tournage. « Voilà qui est bien romantique ! » commente-t-elle. Quoi qu'il en soit, la première tâche qu'on lui confia au sein de l'organisation consista à s'occuper de la fabrication de Yoda, le maître des Jedi de *The Empire Strikes Back.* « J'ai traduit en volumes les dessins qui m'avaient été remis. Mon prototype devait les amener à revoir les matériaux utilisés en fin de compte, le résultat étant plus sophistiqué que prévu, mais mon rôle s'est borné à une pure et simple interprétation de la personnalité de la créature, et à une étude des mouvements. J'ai travaillé sur Yoda depuis la conception jusqu'à la fin du tournage ; j'ai même aidé Frank Oz à la manipuler ! Je faisais les yeux et les oreilles... Sur le coup, j'ai cru que ça ne me plairait pas trop de voir Frank retirer tout le crédit de *mon* interprétation, mais pour finir, je n'y ai même pas pensé, tellement j'étais contente de voir mon nom au générique du film ! »

Wendy est fermement convaincue que son travail sur Yoda l'avait bien préparée à ce qui l'attendait avec *Dark Crystal,* et qui devait être plutôt ardu. « Yoda a vraiment été le point de départ de tout ce que nous avons par la suite essayé de faire dans *Dark Crystal.* C'était une expérience très profitable. Aucun des membres de l'équipe de *The Empire* ne savait à proprement parler ce que c'est qu'une marionnette, ou comment ça marche. Ça nous a donné un avant-goût de ce qui nous attendait avec ce genre de personnages sophistiqués, sur un plateau où nous ne disposerions que d'un délai limité pour faire un maximum de choses...

La conception rigoureuse des personnages principaux : Ken et Jira

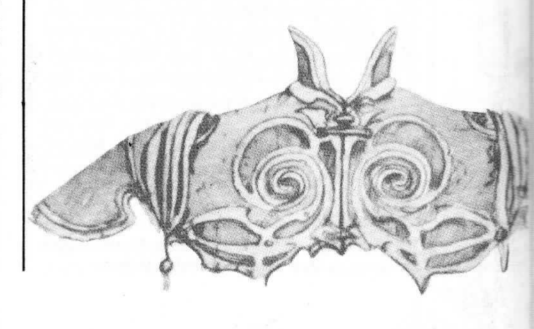
Pour en revenir à *Dark Crystal,* comme il n'existait aucun dessin des Gelflings, Wendy eut l'idée de réaliser des têtes en





Kira, au milieu de ses amis les Pods célébrant une sympathique fête musicale...

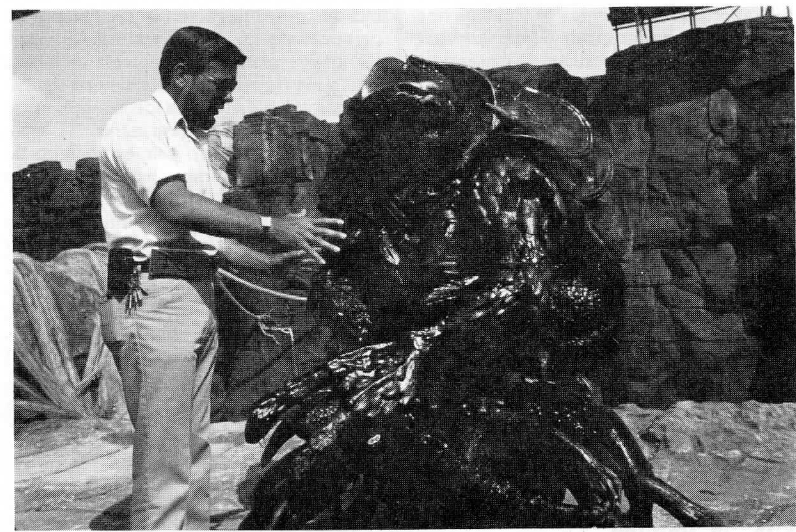
volume jusqu'à ce que Brian Froud et Jim Henson décident lesquelles leur convenaient. « Il en a fallu des centaines. Brian voulait qu'ils aient l'air plus espiègles, plus malicieux, tandis que Jim, lui, souhaitait des personnages plus aériens, de petits héros dotés d'une telle dignité qu'il soit indiscutable pour le public qu'ils allaient réussir tout ce que le scénario exigerait d'eux. J'ai réussi à concilier leurs exigences à tous les deux. J'adore la sculpture, le modelage, et je travaille très vite ; de telle sorte que je pouvais exécuter leurs instructions sur commande. Brian me disait : « fais-lui des oreilles plus petites », et je lui faisais des oreilles un peu pendantes ; là-dessus Jim me demandait de lui agrandir un peu les yeux, et je réalisais ce qu'il voulait. J'interprétais leurs recommandations, et ils venaient voir ce que cela donnait ».
Le nom des Gelflings étant connu depuis le début, les personnages n'en étaient pas pour autant plus faciles à imaginer : c'était une indication bien vague et bien nébuleuse. « Au départ on ne savait qu'une chose : il devait y avoir un garçon et une fille, plus ou moins humanoïdes, et il fallait que Kira soit jolie... enfin, disons agréable. Si quelque chose a changé dans leur conception, c'est leur âge. Quand nous avons démarré, ils avaient six ans, et ils en ont peut-être seize maintenant ».
Comme personne ne savait vraiment à quoi ils devaient ressembler, les Gelflings connurent à peu près tous les aspects : c'est ainsi qu'ils se retrouvèrent munis de cornes, recouverts de fourrure et dépourvus de nez ! « C'était une succession d'erreurs. En réalité, pour finir, ils sont beaucoup plus humains que je n'aurais cru. Il est incroyablement difficile de faire une petite femelle, animale et en même temps assez mignonne. Si on s'était contenté de lui donner des allures de biche ou de chatte, il aurait été impossible de faire passer quelque expression que ce soit, aucune émotion. Cela dit, pour Jen, il aurait certainement été plus facile de partir dans cette direction ».
Bien que Wendy ait aussi réalisé certains des Podlings, c'est à Jen et Kira qu'elle consacra le plus clair de son temps : « Toute la période de pré-production, en fait ; jusqu'aux dix derniers mois, parce qu'à ce moment-là, il était trop tard pour tergiverser : il fallait procéder à l'automatisation des personnages et les faire marcher ».
Elle aurait du mal à traver la limite des responsabilités de chacun, dans ce film : « J'ai un peu touché à tout ; il y avait des responsables des yeux, par exemple, mais ça ne m'a pas empêché de les aider à faire cligner les paupières des personnages. J'ai aussi été amenée à fixer les « peaux » aux squelettes mécaniques, et ce n'était pas toujours facile de reproduire la même expression avec une peau plus souple ou plus résistante que celle précédemment fournie par l'atelier ».
C'est également à Wendy que revint le maquillage de Jen et de Kira. « Le problème consistait à trouver un produit de maquillage qui ne se craquèle pas au cours des manipulations. Il nous a fallu un siècle pour trouver enfin un mélange de peinture et de produits de beauté qui pénètre dans le latex et le colore en profondeur au lieu de rester en surface. En dehors de cet aspect des choses, la consistance du latex étant très voisine de celle de la peau humaine, c'était un peu comme de maquiller n'importe quel visage humain ! Si l'on songe à tous les impératifs qui présidaient à leur réalisation, les marionnettes ont remarquablement bien tenu le coup ».
Si quelque chose a jamais abattu Wendy Froud, c'était tout simplement l'épuisement qui a frappé tous les membres de l'équipe à tour de rôle, et dont ils nous ont déjà parlé. « Je ne me suis pas ennuyée une seconde à sculpter ou à modeler, et nous n'avions d'ailleurs pas le temps de nous ennuyer, croyez-moi ! Les délais à respecter étaient tels, et nous avions une tâche si énorme à accomplir qu'il nous est arrivé d'être découragés par les difficultés. Pour me changer les idées, j'ai occasionnellement contribué à la réalisation des accessoires de Miss Piggy, dans le *Muppet Movie,* alors même que je ne faisais pas vraiment partie de l'équipe des Muppets, puisque j'étais étiquetée *« Dark Crystal ».* Brian et moi nous entendions très bien, il n'y a jamais eu la moindre tension entre nous, mais franchement, lorsque nous rentrions chez nous le soir, nous étions tellement épuisés certaines fois que nous nous effondrions dans un fauteuil avec un verre de quelque chose de bien raide, rigoureusement incapables de lever le petit doigt pour faire autre chose ! ».
Ce que Wendy a particulièrement apprécié dans son travail avec Jim Henson, c'est qu'elle pouvait à tout moment lui parler de ses problèmes. « Il a le don d'écouter, et son calme fait qu'il est incroyablement agréable de travailler avec lui. On a parfois l'impression qu'il ne fait pas attention à nos suggestions, et puis, tout d'un coup, un beau jour, on se rend compte que l'idée a fait son chemin ».
Pour le moment, Wendy a repris son travail, dans la publicité filmée, et elle a retrouvé ses chères poupées. Mais elle envisage sérieusement de faire un jour un film avec son mari. « C'est un projet à long terme, bien sûr. Que *Dark Crystal* ait ou non le succès qu'il mérite, je ne vois vraiment pas où j'aurais pu acquérir les mêmes connaissances. Travailler sur un film aussi exceptionnel, c'est comme obtenir une maîtrise sans avoir besoin d'aller à l'université. ●



Brian Smithies

RESPONSABLE DES EFFETS SPECIAUX MECANIQUES

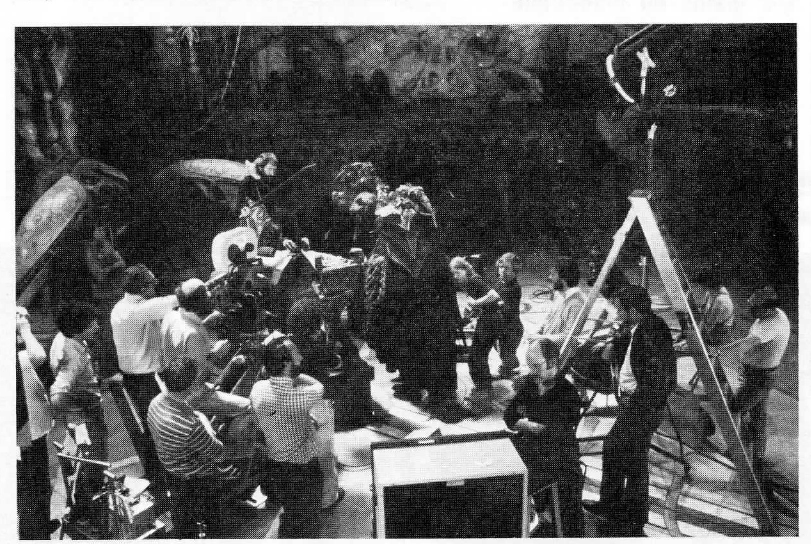
Brian Smithies, qui a fait des études de sculpture, est entré au royaume des effets spéciaux grâce à Derek Meddings et Gerry Anderson, pour la série télévisée des *Thunderbirds*. Par la suite, et toujours avec Meddings, il devait collaborer à une longue liste de films dont *Le 6e continent* et *On ne vit que deux fois*. L'occasion de diriger lui-même pour la première fois lui fut donnée avec *Superman*, Derek Meddings étant pris par d'autres obligations ; ensuite, c'est lui qui mit en scène la séquence de l'orage dans *Dracula* (de John Badham), après quoi il assura la direction des effets spéciaux mécaniques du *Choc des titans*. Avec *Dark Crystal*, il sera revenu à ses premières amours : les marionnettes.



Gary Kurtz face au Garthim, l'un des impressionnants gardes du Palais du Cristal.

Un mélange harmonieux de mythologies celtiques et norvégiennes

Au départ, c'est pour les effets spéciaux de *The Great Muppet Caper* que la Henson Organisation fit appel à lui. « Et si j'ai accepté, c'est que cela allait de pair avec *Dark Crystal*. J'avais déjà examiné les story-boards de *The Great Muppet Caper*, seulement voilà : j'habite juste à côté des studios de Pinewood, et franchement, je n'avais aucune envie de faire tous les jours l'aller et retour entre la maison et les studios de l'EMI qui se trouvent à Elstree. Et puis on m'a expliqué que le film des Muppets était indissociable d'un autre projet intitulé *Dark Crystal*, dont on m'a montré le story-board. J'en suis bien évidemment aussitôt tombé amoureux, et je me suis ravisé. Dorénavant, mon seul problème consistait à savoir quand on pouvait commencer... J'avais le sentiment qu'on retrouverait dans ce film quelque chose à la fois pastoral et médiéval, qui me plaît profondément, et une variation sur les thèmes de l'art celtique et de l'Art nouveau, que j'aime beaucoup aussi. C'est ce qui m'a définitivement conquis : ce mélange harmonieux de mythologies celtique et norvégienne, réellement ensorcelantes ».



Cinq années de préparation, des mois de tournage harassants, mais l'aboutissement, tant attendu, d'un chef-d'œuvre !

La prédominance des maquettes

Alors que les deux films étaient censés progresser parallèlement, la quantité des effets spéciaux, qui ne cessaient d'augmenter sur *The Great Muppet Caper* contraignit Smithies à déclarer qu'il ne serait pas vraiment en mesure d'entreprendre *Dark Crystal* avant d'en avoir fini avec le film des Muppets. « Il ne s'est pour ainsi dire rien passé de concret jusqu'au mois de février 1980. A ce moment-là, nous n'étions plus qu'à huit semaines du début du tournage, et c'était la panique intégrale. Ca a été la panique jusqu'au bout, d'ailleurs. Notre plus grand ennemi, c'était le temps. Je ne pense pas que l'on puisse se rendre compte du peu de temps dont nous diposions, et pourtant, en y réfléchissant, je me demande comment on aurait pu faire un meilleur film, même en consacrant davantage de temps aux détails ».

Si l'on en croit Smithies, il n'y a qu'un seul matte dans tout le film : « Celui du Palais de Cristal, tout à la fin, lorsqu'il recouvre sa gloire originelle au milieu d'une plaine luxuriante. Tout le reste était fait au moyen de maquettes. Ca donne plus de profondeur, de relief, que les mattes. C'est ainsi que nous avons réalisé tous les paysages, et en particulier le lac de la Vallée Mystique, où l'on voit Jen en train de se baigner. C'est par ce moyen que nous avons fait tout ce qui l'entoure ».

Brian Froud a participé à toutes les réunions au cours desquelles il fut question de l'aspect final à donner aux décors et à l'environnement. « Il était toujours tout disposé à écouter nos suggestions, dans la mesure où elles cadraient avec son imagerie personnelle — très vaste, au demeurant. Par exemple, c'est moi qui avais eu l'idée de faire du manoir des Skeksis, une bâtisse au début bien anodine, quelque chose qui évoquerait une écharde dans un abcès ouvert. Au départ, j'ai pensé que ce serait difficile à amener, mais ce ne fut pas le cas du tout ».

Selon Smithies, son équipe aurait eu bien besoin d'avoir les coudées franches au niveau budgétaire. « On ne peut pas faire un film de cette envergure dans les limites d'un budget serré, encore que je suis persuadé que nous aurions certainement pu faire des économies si nous avions disposé d'un peu plus de temps au

moment de la préparation. Cela nous aurait en particulier évité de devoir embaucher une seconde équipe pour rattraper le temps perdu. J'avais mis une stratégie au point pour *Dark Crystal.* Quand j'avais un problème, je m'installais pour le résoudre. Il y avait des difficultés évidentes, d'autres qui n'apparaissaient pas tout de suite, et il fallait m'efforcer de les régler toutes à la fois, le mieux possible ».

Jim Henson approuvait toujours tout ce que lui proposait Smithies. « Et pourtant ça concernait surtout Gary Kurtz plutôt que Jim ou Frank, en réalité ; c'est que nous filmions en même temps que l'équipe principale, de sorte qu'il répondait du résultat ! Nous avons parfois eu du mal à obtenir certaines décisions, mais cela venait du fait que Frank et Jim avaient un nombre incalculable de choses à faire et de verdicts à rendre à la fois. Il leur est arrivé d'exiger quelques modifications, çà et là, mais cela arrive dans tous les films ».

C'est l'atelier des Muppets qui réalisa la plupart des mécanismes des créatures, bien que Smithies et son équipe se soient eux-mêmes chargé de la confection de certaines des marionnettes utilisées dans les arrière-plans, entre autres, mais son plus gros travail devait consister à mettre au point les dispositifs de manipulation de certains personnages, comme l'observatoire de Aughra, par exemple. « Si nous nous en sommes chargés, c'est que c'était un vaste dispositif tournant. Et nous en avons fait réaliser une partie par un ingénieur extérieur, d'une part en raison de ses dimensions, mais aussi parce que nous avions besoin d'une grande précision dans l'exécution. C'était un gigantesque échaffaudage de mobiles hétéroclites, et il nous semblait qu'il ne pourrait jamais s'immobiliser instantanément si quelque chose se mettait en travers ».



Kira, la Gelfling, aux mains du diabolique Grand Chambellan.

Le responsable des effets spéciaux photographiques du film, Roy Field, jonglait avec une collection impressionnante de lentilles et d'objectifs. « Il a vraiment fallu lui préparer minutieusement le travail : les prises de vues qu'il avait à faire étaient d'une très grande complexité. A l'évidence même, toutes les images des marionnettes que filmait son équipe devaient être par la suite intégrées à celle de l'équipe principale. Et il fallait que les raccords soient irréprochables. Il nous est arrivé d'avoir des problèmes avec certains plans, mais dans l'ensemble, nous avons respecté les délais ».

Les deux plus importantes séquences de maquettes : les scènes finales !

En dehors d'un travail considérable de plomberie, une partie de son équipe étant complètement absorbée dans la réalisation des cascades, les deux plus importantes séquences de maquettes dont Smithies ait eu à s'occuper sont celles où l'on voit le château des Skeksis retrouver sa condition cristalline d'antan. « L'intérieur de la salle du conseil où se trouve le cristal était à l'échelle un quart, ce qui faisait une maquette gigantesque. Tous les éléments décoratifs qui garnissent les murs étaient moulés dans un plâtre très fragile et fixés sur un mur translucide éclairé par derrière : pour les besoin de la séquence, en effet, les emblèmes des Skeksis devaient dégringoler des murs et révéler la pièce dans toute sa splendeur, telle qu'avant leur arrivée au pouvoir. Cela posait de gros problèmes d'éclairage ; en effet, puisque les décorations devaient être éclairées par derrière, il était imposssible de les suspendre au dos : le système d'accrochage se serait vu. Il a fallu fixer les panneaux décoratifs à l'aide de minces fils de cuivre soigneusement disposés dans l'axe de l'éclairage, de telle sorte qu'ils ne projettent pas d'ombres, et que nous avons simultanément court-circuités. Cette exécution parait simple lorsqu'on la



raconte, mais cela veut dire que tout était branché sur les détonateurs, qu'on ne devait pas voir même quand tout s'effrondrait... C'est en cela que consistait ma tâche : je devais veiller à ce que l'on ne distingue absolument pas les fils ou les espèces d'amorces utilisés au milieu des débris. Alors j'ai tout arrangé en espérant, contre toute vraisemblance, qu'aucune lampe ne serait déplacée au cours des trois semaines que nous avons passées à aménager le décor. Si vous y réfléchissez un peu, vous m'accorderez que ça peut donner des cauchemars à un opérateur de prise de vues : avec tous les gens qui se promènent sur un plateau... D'autant que nous ne pouvions guère filmer la scène qu'une seule fois. Mais enfin, et bien que cela ait été une énorme responsabilité, je trouve qu'en fin de compte le résultat est excellent ».

L'autre séquence était celle où l'on voit l'extérieur du château dans les mêmes circonstances. « Nous disposions d'une vaste maquette du château, un engin de 4 mètres de haut placé au milieu d'une zone restreinte de désert, et destiné aux plans moyens. Il y avait une maquette plus petite, d'un mètre vingt environ, plantée, au milieu d'une portion plus vaste du même désert et que nous utilisions dans tous les plans larges.

Conformément à l'effrondement du décor de l'intérieur du château, nous avons fixé à l'extérieur des panneaux qui s'écroulaient pour révéler des tourelles et des clochetons de cristal. Le premier plan du film est un lent panoramique vers le château, que l'on ne distingue pas vraiment dans le lointain. Pour réaliser cette prise de vues, nous avions fait passer sous le sol des éclairs de lumière obtenus au moyen de lampes à quartz reliées à un tableau d'allumage. Nous avons filmé la séquence en plusieurs plans successifs, notre problème étant dans ce cas la vitesse de tournage. Nous ne disposions que d'une seule caméra susceptible de filmer les 360 images requises, et nous étions limités par les objectifs qu'il nous fallait lui adapter. Quant au ciel, il a toujours été rajouté par la suite, au moyen d'un trucage optique ».

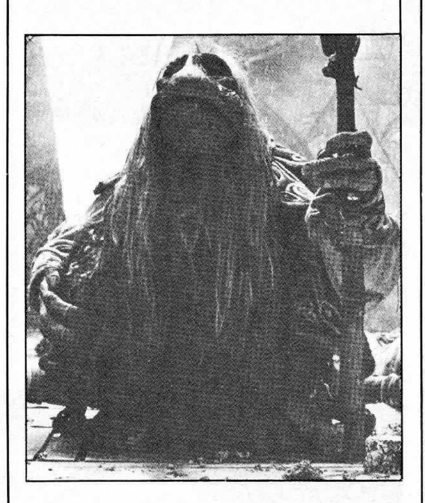
Smithies s'est beaucoup amusé au cours du tournage de *Dark Crystal*, et surtout parce que c'était une équipe heureuse : « Et cela, à commencer par les chefs ! C'était un film qui exigeait beaucoup de chacun, mais en même temps très gratifiant. Et j'espère de tout mon cœur qu'il marchera. Parce qu'il le mérite. Jamais personne ne se rendra compte des efforts qu'il a fallu faire pour le réaliser ». ●

Lyle Conway

SCULPTEUR

Bien que Lyle Conway ait toujours rêvé de faire du cinéma, il commença par travailler pendant quinze ans dans l'industrie du jouet. « J'avais toujours pensé qu'il valait mieux que je fasse mes erreurs dans une autre branche que celle que je m'étais fixé comme but. Eh bien, c'est ce que j'ai fait ! »

Avant d'entreprendre une collaboration avec Dave Allen le sorcier de l'image-par-image, Conway sculpta quelques têtes de poupées aux joues agrémentées de fossettes, pions pour divers jeux et autres personnages publicitaires caoutchouteux... « J'étais en train de faire les



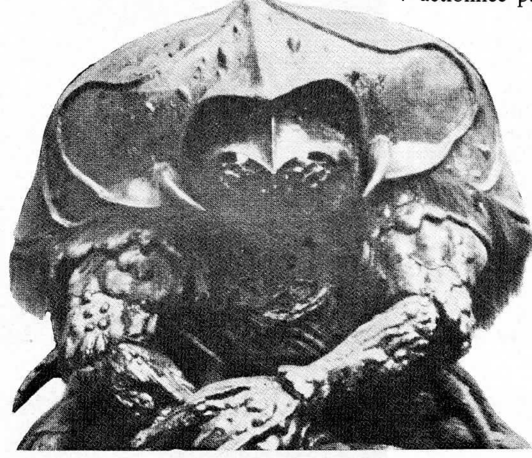
personnages de *Vortex*, le projet qui a avorté depuis, lorsque j'ai entendu dire que Dick Smith cherchait du monde pour *Altered States*... Seulement, lorsque je l'ai appelé, il avait recruté tout ceux qu'il lui fallait. Alors c'est lui qui m'a conseillé de prendre contact avec Jim Henson — ce que j'ai fait. J'ai pris l'avion pour New-York où je l'ai rencontré, et voilà comment je me suis retrouvé en train de travailler sur *Dark Crystal*. »

Conway faisait partie du premier petit groupe de six personnes qui démarrèrent le projet à New York — groupe qui devait finalement compter une trentaine de membres lorsqu'il fallut terminer le travail à temps pour emmener en Angleterre des prototypes achevés. Pour Conway, les personnages prioritaires étaient les Skeksis et Aughra, la Gardienne des Secrets. « Nous avions de minuscules croquis de Brian Froud, à partir desquels il nous fallait créer les personnages. Ce qui me plaisait dans le travail avec Brian, c'est qu'il nous laissait carte blanche. Nous n'étions pas censé reproduire mécaniquement un dessin d'un Giger, par exemple. Si nous avions envie d'ajouter quelque chose à une créature, des couleurs ou de la peinture, il témoignait d'un vif intérêt pour notre idée. Et, honnêtement, je crois que c'est pour ça que je suis resté trois ans sur ce film. Ca aurait dû me rendre dingue, et j'ai vu à quel état Brian fut réduit, tellement il avait de responsabilités dans cette affaire, au lieu de quoi je me retrouve encore en train de m'occuper de la commercialisation des masques de Don Post ! Je n'arrive pas à y croire ! »

Un véritable défi : sculpter 27 personnages en 9 mois !

Sans doute est-ce pour cette raison que, à son avis, les Skeksis sont les personnages les moins réussis de tous ceux sur lesquels il a travaillé. « Dans ce cas précis, Brian nous avait remis une maquette en trois dimensions, dont je suis parti. C'était une façon de procéder un peu rigide, et le résultat est certainement dénué d'âme ».

Avec deux de ses complices, Conway dut sculpter 27 petits personnages en neuf mois. « Tout le problème consistait à saisir l'allure du personnage, et surtout à sortir absolument de l'univers des Muppets. Notre plus gros problème était d'obtenir une mousse d'une densité satisfaisante, mais il fallait aussi garder constamment à l'esprit le fait que nos créatures étaient censées bouger par la suite ; il fallait donc les prévoir en conséquence, laisser des plis de peau, par exemple, ne pas oublier les articulations... Et puis il a fallu mettre au point une approche inédite de la question : c'est qu'il y aurait tout un mécanisme à l'intérieur de chaque peau, contrairement à ce qui se passe dans le *Muppet Show*, où la bouche est automatiquement actionnée par une main ».



A l'intérieur de chacun des pittoresques personnages du film se dissimulait un savant mécanisme.



Un cruel affrontement pour la succession au trône...

Des quatorze peaux moulées pour Aughra - sa favorite - Conway devait découvrir que trois seulement étaient utilisables. « C'était très frustrant d'installer une peau sur le mécanisme et de découvrir qu'elle ne fonctionnait pas, pour toutes sortes de raisons diverses et variées, mais essentiellement parce que la mousse était d'une trop grande densité. Et pourtant, pour Aughra nous n'avons utilisé qu'une seule et même peau durant tout le film. Mais vers la fin, celle-ci était plutôt fatiguée ».

Et pour une bonne raison, qui rappelle d'ailleurs de très mauvais souvenirs à Conway : « Le décor de l'observatoire, qui est aussi le repaire de Aughra, est une reproduction en métal du système solaire de sa planète, et le dispositif est constamment en révolution. Il y avait un assistant dont le rôle consistait exclusivement à prévenir les manipulateurs qu'une marionnette était sur la trajectoire de l'engin ! A un moment donné, l'un des animateurs n'a pas écouté, ou pas fait attention à l'avertissement, et on a entendu un bruit affreux : la perruque de la bestiole, une corne et une partie de la peau avaient été arrachées. Eh bien, nous avons réussi à réparer en moins de cinq minutes ! Si vous voulez tout savoir, je pense que nous avons eu une chance insolente qu'il n'y ait aucune catastrophe. Il est bien arrivé qu'un fil casse de temps en temps, mais il n'a jamais fallu plus d'un quart d'heure pour réparer ».

Conway n'a pas l'impression que le film aurait été plus facile à faire si les personnages avaient été réduits. « Travailler avec des modèles réduits, implique des difficultés avec la mousse : la peau ne serait pas restée assez flexible, et puis il aurait toujours fallu cacher les manipulateurs, ce qui aurait été d'autant plus compliqué. Imaginez donc que chaque fois que vous voyez neuf Skeksis dans la salle du conseil, ça veut dire quarante-cinq manipulateurs dissimulés hors du champ de la caméra ! Faire en sorte que l'on ne voie jamais tous ces gens-là a coûté tellement cher que je suis persuadé qu'en fin de compte, quel qu'ait pu être le coût du film, cela ne se verra pour finir jamais sur l'écran, par définition même ! J'étais tous les jours sur le plateau, pour le cas où il y aurait eu des retouches à apporter à une créature ou à l'autre, aux commissures des lèvres, par exemple c'était l'un des points délicats, et je me suis toujours émerveillé du nombre de gens qui s'y trouvaient, et qui avaient tout simplement disparu à la projection des rushes ! »

L'un des autres problèmes quant au risque majeur de déterioration des poupées se révéla lors du tournage en extérieurs : « C'est très simple, le soleil donnait l'impression de dévorer le latex ! Les créatures se comportaient bien mieux à la lumière artificielle du studio ».

D'après Conway, Jim Henson, qui était pris en même temps par *The Great Mupper Caper* et *Dark Crystal*, ne pouvait pas consacrer aux sculpteurs tout le temps qu'il aurait voulu : « Il réussissait toujours à se libérer deux fois par semaine pour venir voir à l'atelier des poupées ce que nous avions à lui montrer. Je pense sincèrement que, sans le calme dont Jim a toujours fait preuve, certains d'entre nous n'auraient pas tenu le coup jusqu'au bout. Les costumes des Garthims, par exemple : ils étaient fait de fibre de verre soutenue par des tringles d'acier et devaient peser pas loin de cinquante kilos — eh bien, on n'a



L'ultime prophétie : redonner au Cristal son intégrité.

jamais entendu personne se plaindre. Quant aux Mystiques, ils avançaient à moitié pliés en deux, presque accroupis, seulement tout le monde avait compris que Jim supportait le poids de problèmes aussi lourds et il n'y eut pas un murmure ».

« Vous ne me ferez jamais dire de mal de Jim », nous affirme Conway qui n'a pourtant pas oublié un petit incident qui eut lieu deux mois environ après qu'il se fût joint à l'équipe de *Dark Crystal*, lequel n'était alors qu'un projet : « Je n'ai jamais vu Jim plus près de refuser quelque chose. Il est fréquent que l'on ne retrouve pas ses idées ou ses suggestions dans le film terminé, mais Jim est réputé pour ne jamais dire non à personne. J'étais allé le voir dans son bureau, à New-York, avec des croquis de certains nouveaux personnages des Muppets, et quand je suis entré, tout ce qu'il m'a dit c'est : « Je suis bien content que vous soyez venu, parce que je voulais vous dire que je n'étais pas content de vos « progrès » chez nous. Je pense que vous ne vous en sortez pas ». J'étais anéanti. Il aurait pu me taper sur la tête avec une balle de base-ball, cela ne m'aurait pas fait plus d'effet. Je suis aller trouver Brian Froud et je lui ai demandé ce qui se passait. J'étais prêt à faire mes paquets, mais Brian Froud a été très surpris ; il m'a confirmé qu'il aimait beaucoup ce que je faisais, et que tout allait bien. Tout le monde a trouvé incroyable que Jim m'ait tenu de tels propos, et on m'a consolé en m'expliquant comment et pourquoi, dans un certain sens, c'était plutôt flatteur ! Quoi qu'il en soit, trois jours plus tard, nous avions une prise de vues d'essai. J'arrivai sur le plateau ce matin-là, et tirai mon Skeksis d'un grand sac ; alors Jim fonça sur moi et me déclara qu'il le trouvait merveilleux et qu'il avait hâte de l'essayer. A partir de là, tout s'est très bien passé, et depuis j'ai mis le doigt sur ce qui n'allait pas lorsque j'étais allé le voir dans son bureau : à ce moment-là, il n'arrivait pas à visualiser les Skeksis. Il avait bien insisté pour nous faire comprendre que ce n'était pas un film de monstres, et j'ai l'impression qu'en lui montrant cette bestiole couverte d'écailles, il a cru que je voulais lui refaire le coup de la Créature du lac noir. Il n'avait pas vu le prototype, il ne pouvait pas savoir ce qui ça allait donner ; et, en attendant, il n'était pas content ! »

En dehors de cet incident, Conway affirme n'avoir jamais été traité avec autant de respect par aucun de ceux avec lesquels il a pu travailler ! •


Le jaillissement du Cristal...

Tom Mc Laughlin

REALISATION TECHNIQUE DES PERSONNAGES EN MOUSSE



Tom McLaughlin, qui vit à Londres depuis trois ans maintenant, est né à Long Island, dans l'état de New-York, où il faisait des modèles réduits et des masques pour les magasins de farces et attrapes.

Les processus de moulage d'une « peau » synthétique

McLaughlin fut bientôt accaparé par la Henson Organisation et, après un cours intensif sur la technologie du caoutchouc à l'Université d'Akron (la capitale mondiale du pneu), il se retrouva en train de faire trente-six paires d'yeux au bénéfice d'une folie sur glaces, pour le *Muppet Show*... Ensuite, il a travaillé sur les deux longs métrages des Muppets, *Time Bandits, Krull* puis *The Revenge of the Jedi*, et il assiste présentement Rick Baker dans une chasse insolite... au costume de parfait petit simien, pour *Greystoke*.

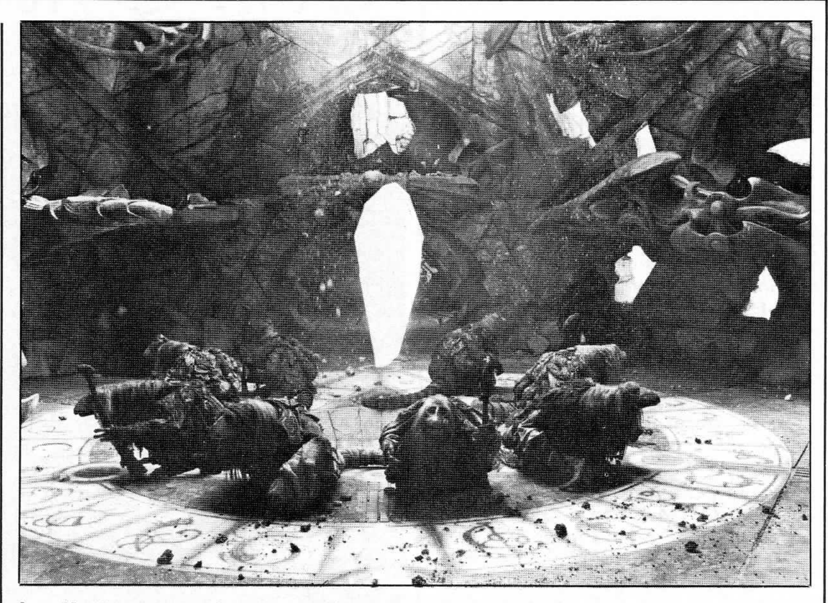
Voyons plutôt comment McLaughlin nous décrit le processus de moulage d'une « peau » — puisque c'est ainsi que l'on désigne le costume de caoutchouc qui habille la carcasse métallique et le mécanisme des marionnettes : « Tout d'abord, le latex est une sorte de lait végétal qui renferme des particules de caoutchouc en suspension dans un liquide protéiné. A cette base on ajoute un certain produit qui durcit le caoutchouc, de telle sorte que, même si on le distend il reviendra à sa forme primitive, ce qui ne se produirait pas sans le traitement en question. Ensuite on ajoute un agent moussant qui permettra au composé de retenir des bulles d'air, et on mélange le tout avec un plastifiant, dosé afin de conférer au tout le degré de souplesse requis. Dès lors cela se comporte pratiquement comme une meringue, sauf que l'on peut encore raffiner le processus et calibrer les bulles d'air suivant les besoins de la cause. A tout cela on rajoute encore un gélifiant qui a pour effet de transformer le fluide en une masse semi-solide, et ce au bout d'un laps de temps suffisant pour permettre de le couler dans un moule. Et pour finir, on fait cuire le gâteau ».

Le meilleur moyen de « faire cuire la peau » consiste à la placer dans une étuve humide, seulement le budget et le délai de sortie du film ne le permettaient pas. Il fallut se contenter d'étuves sèches : « En étuve humide, il faut utiliser des moules métalliques susceptibles de supporter deux heures d'ébullition ; or *Dark Crystal* nécessitait un tel nombre de modèles différents qu'il était rigoureusement impossible d'exiger cela de nos bons producteurs. Nous avons donc dû nous contenter de moules en plâtre, et d'étuves sèches, car le plâtre ne souffre pas l'ébullition ».

L'antagoniste alliance de la souplesse et de la fermeté...

Pour tout arranger, les lois syndicales interdisaient à McLaughlin et à sa complice, Sue Higgins, de faire des moules ou des maquettes... « Nos modèles partaient à l'atelier d'outillage, où l'on réalisait les noyaux s'il n'y en avait pas de disponibles — le noyau, c'est cette chose qui fait le vide au milieu de la peau — avant de nous les rendre. Il nous fallait savoir à quoi les modèles allaient servir, car il existe toutes sortes de mousses de densités différentes, depuis la mousse que l'on réserve aux sièges de voiture jusqu'aux plus légères. La dimension des bulles d'air emprisonnées dans la mousse joue un rôle sur le fonctionnement du produit fini, et c'est là que nous avons eu le plus de problèmes : il fallait beaucoup de doigté pour doser la résistance et la souplesse qui sont, par définition même, antagonistes. Par exemple, si l'on voulait

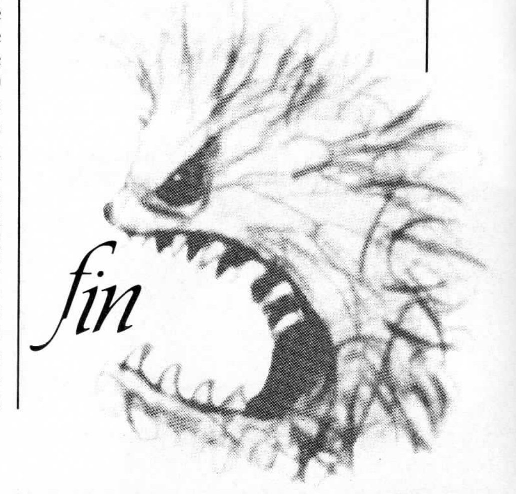
animer une tête, il fallait coller la peau au mécanisme pour que ça marche bien ; or il fallait qu'elle soit suffisamment solide pour ne pas s'endommager au cours des prises de vue de la semaine, on n'était absolument pas certains de retrouver les mêmes expressions... C'est la raison pour laquelle il nous est parfois arrivé de renoncer à certaine mousse très souple au profit d'une autre, plus robuste et dont nous étions certains qu'elle tiendrait le coup sans problème jusqu'à la fin de la prise de vues ».
Pour chaque personnage, il importait de choisir une couleur de base et une formule précise, de sorte que la « peau » reste identique d'un plan à l'autre. « Nous avions un autre impératif : il fallait veiller à ce qu'elle soit la plus légère possible.
Vous savez, les manipulateurs qui tenaient nos bestioles à bout de bras au-dessus de leur tête pendant six bonnes heures d'affilées nous étaient très reconnaissants de gagner cent grammes par-ci par-là... Mais en même temps, nous devions toujours faire en sorte qu'elles soient suffisamment résistantes pour ne pas risquer de céder au beau milieu d'une prise de vues ».



Les Mystiques en prière assemblés autour du symbolique cristal.

Une épreuve inattendue : le passage des saisons !

L'un des procédés mis au point par McLaughlin au cours du tournage de *Dark Crystal* est un durcisseur qui permet de gagner une heure et demie sur le temps de préparation de la mousse : « Autrement, nous utilisions un agent gonflant micro-cellulaire sous brevet Dunlop, et qui produit des bulles invisibles à l'œil nu. Seulement le brevet Dunlop est venu à expiration, de sorte que je ne pense pas que nous puissions prétendre déposer notre procédé, alors même que nous nous servons de produits chimiques bien à nous ».
Selon McLaughlin, les peaux les plus difficiles à réaliser furent celles des Gelflings, Jen et Kira, parce qu'elles devaient être absolument dépourvues de toute imperfection. « Eh bien, nous ne nous sommes pas amusés tous les jours... Ils avaient la peau lisse, ce qui veut dire que nous avons recommencé je ne sais combien de fois : il est impossible de coller une « rustine » sur une bulle ou une crevasse, même toute petite, parce que la matière rajoutée n'aurait jamais la même souplesse et cela se verrait. Ce serait horrible. Là-dessus, lorsqu'il nous arrivait de ne pas réussir tout à fait ce que nous voulions et de le montrer malgré tout à qui de droit, la réponse était immanquablement : « Sensationnel, formidable ! Vous pouvez m'en faire douze autres ? » Evidemment nous ne pouvions pas, c'était impossible ! Nous ne savions même pas comment nous avions fait ! Et ce n'est pas tout : ce qu'il y a eu de plus pénible au cours de ce très long programme de production, c'était le passage des saisons... Vous ne pouvez pas imaginer l'influence du degré hydrométrique de l'air sur la vitesse d'évaporation de certains produits. Et la vie ou la mort de nos petits personnages devaient beaucoup à un jour de pluie, ou à quelques rayons de soleil... »
Au début du film, McLaughlin pensa qu'il faudrait des têtes pour les plans rapprochés et d'autres pour les plans plus généraux. « Seulement, de la façon dont cela s'est passé, tout était utilisé pour des gros plans, en fin de compte. Cela nous a sérieusement compliqué la tâche car, quelle que soit la façon dont nous nous y prenions, nous n'arrivions jamais à obtenir deux têtes de la même couleur. Par sa nature même, la mousse est faite de petites cellules ouvertes, de sorte que l'air puisse entrer dedans — insuffisamment, parfois, au demeurant. Bon, eh bien un jour on nous a demandé en toute simplicité de faire des peaux imperméables pour certaine scène dans un étang ! Des éponges étanches, en somme... C'étaient des exigences incompatibles : par définition, la mousse absorbe l'eau ; et si les cellules dans lesquelles pénètre l'eau étaient fermées, devinez ce qui se passerait ? ... Vous avez gagné : le tout se mettrait à flotter (c'est ainsi que l'on fait les bouées de sauvetage...) Je ne sais pas comment ils ont résolu le problème : je n'ai pas encore vu le film ! »
Nous croyons volontiers Gary Kurtz, le producteur, lorsqu'il nous dit qu'on ne saurait sur-estimer la contribution de McLaughlin à *Dark Crystal.* « C'est que nous avons dû réaliser plus de 2 000 « peaux », beaucoup plus que dans *La planète des singes.* Enfin, nous avons cessé de les compter après la millième, en réalité. Cela devenait dingue ! Nous en tenions malgré tout une liste précise, ne serait-ce qu'afin de pouvoir prouver aux gens qui venaient nous réclamer la « peau » dont ils avaient absolument besoin pour le tournage du lendemain, que nous la leur avions bel et bien remise et qu'ils avaient signé le Grand Livre ! J'ai aussi essayé de calculer le volume de mousse que nous avions pu utiliser et je suis arrivé à une dizaine de fûts de 200 litres de résine de latex seule, quantité à multiplier par cinq ou six pour avoir le volume réel. Pour ce qui est de la quantité de mousse manipulée, je n'avais jamais travaillé sur un film qui en exige autant que *Dark Crystal !* C'est à l'atelier de production de la mousse que se situait le goulot d'étranglement de la production : en effet, c'est là que se répercuterait les retards de tous les autres. Il fallait nous débrouiller pour finir les « peaux » à temps pour le tournage, même quand les maquettistes prenaient leur temps pour fignoler un détail, ou quand on avait fait passer certain personnage en dernier, dont on avait brusquement un urgent besoin ! Nous travaillions tout le temps contre la montre et nous avons passé plus d'une nuit et plus d'un week-end au studio ! A un moment, nous n'avions plus de pendule et nous nous sommes aperçus que nous nous retrouvions tous les soirs en train de travailler jusqu'à onze heures, et nous ne nous en rendions même pas compte ! J'avais eu l'impression de faire beaucoup de personnages en mousse pour *Revenge of the Jedi,* mais vraiment, là, c'est *Dark Crystal* qui s'octroie la palme ! » ●



TREVOR JONES

ET LA MUSIQUE DE DARK CRYSTAL

Trevor Jones n'avait pas cinq ans qu'il savait déjà qu'il voulait écrire de la musique. Il reconnaît volontiers que ce rêve a tourné à l'obsession, sa famille s'étant toujours montrée très exigeante pour chacun de ses membres et ne pardonnant pas l'échec. C'est ainsi qu'il se retrouva à Londres en 1967, pour étudier le piano et la direction d'orchestre à la Royal Academy of Music, où il espérait acquérir des connaissances afin de composer des musiques de films ! Puis, il se fit critique de musique classique et accepta un contrat de six ans à la B.B.C., dans le seul but d'obtenir sa naturalisation. « Cela dit, c'était un bon début. Comme on me demandait de choisir la musique de différentes émissions et de rédiger une notice critique à l'usage des présentateurs, j'ai été amené à écouter absolument de tout, y compris de la musique très moderne ». Il lui fallut mettre son ambition en veilleuse jusqu'au jour où il rencontra un professeur de musique de l'Université de York. « M'étant plaint du fait qu'il n'existait pas un seul endroit où l'on puisse apprendre à composer de la musique de films, il m'a répondu qu'il allait créer un cours et, ensemble, nous avons édifié un programme stupéfiant, sur quatre ans, qui m'a permis de connaître tout ce qui était à mon avis indispensable ».

Hormis la musique des minorités ethniques de tous les coins du monde et la musique électronique la plus évoluée, Jones assista également à des cours de psychologie où il étudia les relations entre les stimuli auditifs et visuels. Comme il s'avère que York est en même temps le siège du Film Theatre of the North, Jones devait se retrouver à la même époque en train de visionner à la table de montage d'invraisemblables quantités de films dont il s'efforçait d'extraire la quintescence audiovisuelle. Il suivit ensuite un cours supérieur de quatre ans à la National Film School, où il fit des études théoriques de mise en scène, d'écriture de scénario et de prise de vues. « Le résultat, c'est que je crois être le seul compositeur de musique de film capable de comprendre ce que fait chacun des individus présents sur un plateau de cinéma, ce qui facilite énormément ma tâche : cela me permet, quand je rentre chez moi après la projection des rushes ou une matinée de tournage, d'être déjà dans l'état d'esprit voulu par la scène. J'ai saisi de quoi il s'agit. En général, je m'intègre à un projet dès lors que le metteur en scène a compris mes « compétences » : il s'adresse ainsi à moi comme il parlerait à un autre metteur en scène et non plus simplement comme à un musicien ».

En tant que « compositeur-maison » de la National Film School, Jones écrivit plus de 28 partitions originales pour les projets des étudiants. « Parlez-moi donc de l'expérience irremplaçable du travail sous pression ! Il n'y a pas d'argent et on ne dispose que de trois heures pour enregistrer la musique d'un film d'une heure et demie. J'aime autant vous dire que les indications de rentrée des instruments ont intérêt à être bonnes du premier coup ! On apprend à travailler en groupe, et on acquiert un instinct infaillible de ce qui est juste et de la place à lui donner ».

Par la suite, Jones a composé la musique de *The Dollard Bottom,* court métrage couronné en 1981 par un Academy Award, puis de *The Black Angel* et *The Sender* (tous trois mis en scène par Roger Christian), de *Brothers and Sisters* et enfin d'*Excalibur,* de John Boorman.

Pour *Excalibur,* le travail de Jones devait consister à composer les passages musicaux qui entrecoupent les fragments de Wagner que Boorman avait décidé d'utiliser. « J'étais vraiment novice lorsqu'il a fait appel à moi. Tout d'abord, ça m'a abasourdi : de tout temps, ç'avait été mon idole. Il m'a expliqué qu'il adorait la passion que Wagner apportait à sa musique, et qu'il avait besoin d'aide pour l'intégrer au film. Pour ce qui est de l'emploi au cinéma de musique classique ou symphonique, mon avis est que cela rappelle toujours quelque chose au public. Les spectateurs pensent alors immanquablement à leur premier baiser, à des vacances, etc., au cours desquels ils ont entendu cette musique, et pour moi aucun film n'a besoin de ce genre de réminiscences. Boorman était entièrement d'accord avec moi, seulement en ce qui le concernait, sa vision du film était tellement intimement liée à la musique de Wagner que tenter de l'en dissocier aurait été une grosse erreur. C'est ainsi que j'ai composé du faux Wagner pour enrober 17 minutes de Wagner authentique ».

Son travail sur *Excalibur* attira sur lui l'attention de Jim Henson, qui avait entendu parler par la presse de ce qu'il était en train de faire pour Boorman. « Jim m'a dit qu'il recherchait une partition qui, pour le public, évoque quelque chose de familier, la symphonie, par exemple, tout en étant d'une tonalité et d'un timbre originaux. Comme j'avais fait des expériences avec des synthétiseurs et des instruments médiévaux, je lui proposais une composition qui entremêlerait un peu tout cela. Le problème, dans ce cas précis, consistait à se montrer aussi inventif que possible sans pour autant s'aliéner le public, la musique étant un moyen infaillible de faire comprendre instantanément ce qu'on tente de faire passer à l'image. Il nous fallut donc définir les finalités de la musique du film, et l'élaborer exactement comme le reste de l'œuvre : à partir de rien. Nous commençâmes par sélectionner des sons distincts, puis nous bâtimes une symphonie autour, puisque c'était la forme musicale la plus appropriée à un film de cette ampleur ».

Entre autres conseils, Henson recommanda à Jones de veiller à ce que la musique se fasse l'écho des sentiments que les personnages n'exprimaient guère. « Mais là je ne suis pas du tout d'accord. J'ai vraiment été enthousiasmé par tout ce qu'ils pouvaient faire, et avec la trentaine d'expressions qu'ils sont susceptibles de montrer, je les ai trouvés très éloquents, et vivants. La musique ne se substitue pas aux personnages. L'émotion passait déjà sans cela, je me suis contenté de la souligner. Là où il m'a fallu être prudent, en revanche, ce fut au niveau de l'originalité de la partition : je devais faire en sorte qu'elle ne paraisse pas trop insolite, qu'elle reste en deça de l'étrangeté des images qu'elle accompagnait, faute de quoi les spectateurs auraient vite « décroché ». Eh bien, croyez-moi, ce n'était pas toujours évident ! »

Bien que Trevor Jones ait été impliqué pendant deux ans et demi dans la création de *Dark Crystal,* la composition de la musique du film proprement dite ne lui prit que quelques jours. « J'ai écrit un thème principal qui, selon moi, collait exactement avec l'atmosphère fantastique du film et dans les quatre notes toujours répétées duquel on retrouve toutes ces implications. Il y a chez moi un très grand mur sur lequel j'avais écrit tout ce que me suggérait chaque personnage, et j'ai décomposé très précisément les événements, ce

suite page 52



TREVOR JONES

suite de la page 37

qui me fournissait un canevas à partir duquel j'ai défini le plan de la musique. Et puis il a bien fallu que je fasse la synthèse de tout ce que chacun m'avait dit, parce que chacun avait son idée sur la musique : des gens qui ignorent tout de l'éclairage d'une scène ou de la façon de jouer un rôle, et que j'écoutais en me disant que, après tout, il serait absurde de ne pas tenir compte de leurs suggestions — ou tout au moins de ne pas les étudier. Et puis j'interprétais les thèmes et les leitmotive à Henson et à Kurtz, mais le problème, c'est qu'à moins d'avoir affaire à des musiciens, il est impossible de faire entendre ce que j'ai dans la tête en jouant les notes au piano. J'étais assis, le doigt sur un do qui mourait au bout de trois secondes et je savais pertinemment que les violons soutiendraient la note, mais comment le leur faire comprendre ? En fin de compte, ils sont bien forcés de se fier à la sensibilité et au jugement du compositeur. C'est ce que j'ai tellement aimé avec *Dark Crystal :* c'était la première fois que je travaillais avec des gens aussi méticuleux que moi, et c'était une joie de tous les instants de voir le soin et la minutie qu'ils apportaient à leur œuvre. A l'évidence même, c'est un travail que l'on ne peut faire qu'avec beaucoup d'amour. »

On en trouve un exemple dans l'historique de la famille des Gelflings, qui fut fourni à Jones avant qu'il n'entreprenne l'écriture de la partition. « Il n'en est à aucun moment question dans le film, mais les membres de l'équipe de production considéraient comme important de savoir d'où ils venaient. Le résultat, c'est que lorsqu'on dispose d'un arrière-plan aussi important, on fait forcément allusion par sa musique à un univers beaucoup plus riche. »

L'un des défis les plus audacieux relevés par Jones consista à écrire six morceaux de musique destinés à être joués sur le plateau, au cours du tournage de certaines scènes, comme la danse du Peuple des Pods, et la cérémonie funéraire des Skeksis. « Jim m'avait donné deux mois pour les composer, et ce n'était pas facile : je n'avais évidemment pas vu une seule image du film, et il me fallait me fier à mes idées préconçues. »

Selon Jones, l'une des pires choses que l'on ait actuellement à subir, c'est précisément la musique de film : « Les producteurs sont souvent volés. La musique devrait être du même niveau de qualité que les images, et la plupart du temps ce n'est pas le cas. Ne me faites pas dire que j'y suis arrivé ! Mais au moins je m'efforce de parvenir à un résultat qui vaut au moins un peu mieux que ce à quoi on a droit le plus souvent. Maintenant, il faut bien dire que dans les milieux du cinéma, le mode de travail n'est pas toujours à la hauteur. Tous les films auxquels j'ai jusqu'à présent apporté ma contribution étaient en retard, par exemple. J'ai besoin de délais précis pour retenir le London Symphony Orchestra six mois en avance, et si au dernier moment le film n'est pas prêt, ou si quelque chose change, je me retrouve en train de travailler toutes les nuits pour rattraper le retard imposé par les états d'âme de quelqu'un et, dans ces moments-là, j'aime autant vous dire que se plier au rythme du 24 images par seconde devient un vrai calvaire. Car annuler une séance d'enregistrement, ce serait un manquement aux usages de la profession, et on ne resterait pas longtemps dans cette profession. Cela dit, ce sont les risques du métier, et c'est ce qui pose le plus de problèmes. »

Il n'empêche que le fait de couper le film après l'enregistrement de l'accompagnement musical peut aussi tourner au cauchemar. « La musique, c'est un tout. Si on se met à la découper en morceaux, au lieu de lier les images entre elles, toute continuité est rompue et les séquences se succèdent sans unité ; la musique ne remplit plus son rôle qui consiste à proposer au public une logique émotionnelle. Imaginez par exemple une séquence accompagnée par cinq mesures en la mineur, suivies de deux mesures en fa. Si l'on coupe ces deux dernières mesures qui amenaient elles-mêmes un thème en sol dièse, que devient la progression logique ? Sans parler du rythme ! Ça devient un hachis musical sans rime ni raison. Ajoutez à cela les points d'orgue qui ponctuent les moments forts et qui sont exclus par la même occasion... Il faut refaire le montage sonore en s'efforçant de maîtriser des éléments hétéroclites pour donner au résultat final les caractères de l'œuvre d'origine. La musique en souffre inévitablement. Mon ego n'est pas tel, toutefois, que je me sente obligé de convoquer le London Symphony Orchestra pour une nouvelle séance d'enregistrement, mais je saurais toujours que la musique du film n'est que le pâle reflet de ce qu'elle aurait dû être. *Dark Crystal* est un projet tellement monumental... Je ne me suis pas contenté de composer la musique du film, j'ai aussi écrit celle de la bande annonce, des films publicitaires, du défilé de mode et des expositions. En tout, cela fait plus de trois heures de musique pour un film d'une heure et demie. Mais ce n'est pas le travail qui me fait peur. Pour moi, la satisfaction supérieure est de rentrer dans un studio d'enregistrement et de voir le London Symphony Orchestra prêt à jouer ma musique sous la direction de Marcus Dodds. C'est très, très exaltant. Et à l'origine, qu'est-ce que c'est ? Un peu de papier et un crayon. Et si cela ne me plaît pas, c'est que ce n'est pas bon. La musique est censée agir à un niveau inconscient, et il est très satisfaisant de savoir que les gens vont l'entendre, et qu'elle va contribuer au succès du film. »

Propos recueillis par **Alan Jones**
(Trad. : Dominique Haas)





« Deux ne feront qu'un et Un sera entier... »

Telle est la prophétie sous la menace, ou dans l'espoir de laquelle, selon les cas, vivent les habitants du monde de *Dark Crystal.* Monde assombri, couvert de ténèbres mouvantes au-dessus de ce qui en constitue, semble-t-il, le centre vital : le Château du Cristal. Celui-ci, dominant un sol desséché et presque lunaire dont les craquelures reflètent les éclairs sporadiques qu'engendrent éternellement les nuées, dresse sa silhouette déchiquetée, hérissée de pitons acérés aux formes courbes ou droites, crevassée elle aussi ; cet assemblage hétéroclite et baroque trouve son unité dans le sentiment de désolation qu'inspire, à l'instar du paysage, la matière livide et pierreuse dont il est constitué.

« Dans un autre monde et en un autre temps » vivait un peuple d'êtres à l'intelligence créatrice supérieure, dont le cœur et l'âme se concrétisaient en un cristal géant abrité par un château, gemme mystérieuse étincelant du pouvoir que lui conféraient les trois soleils de la planète. Mais une catastrophe ayant bouleversé la planète, mille ans avant que commence notre histoire, le cristal se fendit, se morcella et, quoique demeurant apparemment compact, s'assombrit. Dès lors commença le terrible règne des Skeksis — êtres mi-hommes, mi-oiseaux au faciès de rapaces — tandis que



The Dark Crystal

d'autres espèces continuaient tant bien que mal à subsister de par ce monde désormais déséquilibré : les Mystiques, sorte de lamantins pourvus de membres humanoïdes et d'une queue, détenteurs de l'antique sagesse ; les Gelflings, sorte d'elfes, physiquement très proches de l'homme, et les Pods, population espiègle et sympathique constituée de petits êtres, sorte de nains épris de paix et de tranquilité, vivant dans la joie et la bonne humeur d'une vie partagée entre les activités champêtres, la bonne chère, la musique, les danses et les chants. Et, à tout cela, se juxtapose une faune de créatures plus étranges les unes que les autres et une flore pleine de surprises... Monde qui aurait pu néanmoins vivre dans un semblant d'harmonie, sans l'inassouvible désir de tyrannie des Skeksis, aidés par les effrayants Garthims, leurs gardes, sortes de doryphores géants au corps ramassé, carapaçonné, munis de dangereuses mandibules et de membres arachnéens. Asservissant chaque fois qu'ils le peuvent les Pods en les privant de leur « substance de vie » et en faisant d'eux des robots vieillis et sans âme, les Skeksis ont exterminé les Gelflings, guidés par la terreur qu'inspire en eux la prophétie prédisant qu'un Gelfling redonnerait un jour au monde son harmonie, sonnant ainsi le glas de leur règne. Quand commence *The Dark Crystal,* les Skeksis et les Mystiques s'éteignent doucement d'une vieillesse qui n'en finit pas, les premiers desséchés, cherchant vainement à se rajeunir en absorbant la substance de vie qu'ils tirent du pauvre corps des Pods et en proie à leurs mesquines rivalités, les seconds ridés comme des vieilles pommes, mais plus placides, plus pacifiques et plus philosophes que jamais, et vivant dans l'espoir que la prophétie se réalisera un jour. Seulement, seul un Gelfling peut le faire en retrouvant un éclat jadis arraché au cristal et en, le remettant à sa place au moment précis où la Grande Conjonction verra les trois soleils s'aligner et ne former plus qu'un pour éclairer le cristal de leur feu commun. Et ce jour approche...

Les Skeksis ne sont plus que dix, les Mystiques également, et, tandis que l'Empereur des Skeksis se meurt, guetté par ses neuf compagnons avides de s'emparer d'un pouvoir dont le luxe poussièreux, à l'image des tentures et des nappes de la grande salle du Château du Cristal, tombe en lambeaux, le Maître des Mystiques, le plus sage d'entre tous, vit également ses derniers instants ; il n'a que le temps de faire venir Jen, le seul Gelfling qui ait échappé au génocide, et de lui confier quelle est sa mission ; trouver au plus vite l'éclat du cristal, s'introduire dans le château et, au moment de la Grande Conjonction, redonner au Cristal son intégrité.



Mais pour ce faire, combien d'obstacles à surmonter, tandis qu'à l'approche du grand jour, les neuf Mystiques survivants entreprennent une longue et lente marche vers le Château du Cristal où, en même temps que la prophétie, doit s'accomplir leur destinée.

Il faudra d'abord que Jen retrouve la pittoresque magicienne Aughra, la Gardienne des Secrets, qui détient l'éclat du Cristal dans son repaire protégé par les plantes qui lui obéissent, et dans le laboratoire duquel une gigantesque machinerie simule éternellement les mouvements des astres ; puis il devra atteindre le Château du Cristal : mais pour cela, combien de fois lui faudra-t-il échapper aux Garthims, les soldats des Skeksis, et à l'œil vigilant des autres alliés de ceux-ci, telles les Chauves-Souris du Cristal ? La seule réelle consolation qu'il rencontrera dans ce monde merveilleux et terrifiant, truffé de pièges et de traîtrises — en dépit de quelques amitiés — sera de s'apercevoir qu'il n'est pas seul et qu'une jeune Gelfling, Kira, a jadis échappé elle aussi au massacre. Kira qui lui fera connaître la charmante gent Pod par laquelle elle avait été miraculeusement recueillie. Kira avec qui, tout doucement, Jen apprendra, sinon encore l'amour, du moins la tendresse née du simple fait de partager avec une autre sa destinée.

La Critique

Le Merveilleux retrouvé

L'œuvre entière, on le voit, baigne dans la féérie pure. On entre ici dans un univers totalement imaginaire de légende et d'épopée, avec son mélange traditionnel de schématisme heurté et de flou poétique. Le monde de *Dark Crystal* est de ceux dans lesquels tout ce qui va mal n'existe que pour mieux nous faire assister au triomphe de la pureté, de l'idéal et de la beauté. Le problème n'est pas ici de savoir si Jen mènera à bien sa mission, même si l'on sait qu'en cas d'échec de sa part, la planète sera définitivement soumise à la tyrannie des Skeksis, mais comment, il y parviendra et pour arriver à quoi. Car, bien que quelques détails nous induisent progressivement à imaginer le mystère qui se cache sous la conflagration de jadis aussi bien que sous la Grande Conjonction imminente, on attend avec anxiété de voir par quel miracle l'harmonie reviendra sur cet univers plongé depuis mille ans dans le malheur. Le suspense créé touche moins au développement de l'histoire qu'au crescendo dans le merveilleux et le spectacle visuel.

Place, désormais, à la fantaisie totale qui permet aux auteurs de multiplier sans

The Dark Crystal



Un rêve éveillé

contrainte aucune les facettes, les angles et les rebondissements. Jeu de l'esprit, *The Dark Crystal* trace ainsi un cheminement qu'on parcourt sans jamais savoir quelle trouvaille, quelle nouveauté nous attendent au détour de la prochaine image : dans un tel contexte d'imagination débridée, les créateurs des Muppets ont pu s'en donner à cœur joie et ne s'en sont pas privé ! La drôlerie et l'humour, toutefois, n'empêchent pas la tragédie de se dessiner çà et là, mais jamais pour longtemps. Et c'est sans nul doute ici que se situe l'enchantement : dans cette délectation sans mélange que l'on ressent à se laisser entraîner par le film et même très rapidement *dans* le film, qu'on suit rapidement comme un rêve éveillé.

On est, en cela, bien aidé par le fait que les créateurs de l'œuvre ont vraisemblablement vécu bien des moments de leur travail avec le même esprit, celui-ci n'interdisant pas (et même nourrissant) la rigueur et la minutie de la réalisation, qui seules peuvent donner à ce type de spectacle un réel pouvoir de conviction. Belle leçon, à nouveau, que cette subtile alliance pour notre très cartésien esprit national et pour le cinéma souvent affligeant qu'il engendre, en confondant trop souvent fantaisie et amateurisme, sérieux et ennui. On trouve dans *The Dark Crystal,* liant la forme et le fond et les entremêlant sans cesse, la même rigueur interne, pour ne pas dire viscérale, que chez Rabelais. Tout palpite dans un perpétuel jaillissement et l'attrait de l'inattendu s'allie à la magie de ce qui se produit sous nos yeux pour donner naissance à un dépaysement qui n'est point sans rappeler celui créé par l'univers de Tolkien. Indépendamment des créatures imaginées pour le film, du soin apporté aux intérieurs, la forêt merveilleuse dans laquelle erre Jen avant de rencontrer Kira constitue en soi un morceau d'anthologie fourmillant d'idées dont l'œil a parfois du mal à saisir le passage sur l'écran tant il est rapide, et cela avec un sens du gag et de l'humour qui, par sa fraîcheur, se hausse sans conteste au niveau des meilleurs moments nés de l'imagination débordante des studios Disney dans ce genre de film ; on devine par moments que Tex Avery n'est pas loin non plus...

Réminiscences

Mais il est tout aussi incontestable que dans *The Dark Crystal,* les créateurs si prodigues en surprises dans les détails de la réalisation et les effets spéciaux, n'ont parallèlement pas cherché à produire un scénario vraiment original, qui peut-être eût détourné l'attention des spectateurs de l'aspect essentiellement visuel de ce qui leur était proposé. Le monde qu'ils nous dépeignent — n'eut été la révélation finale — joue à fond la carte du manichéisme et de ses oppositions traditionnelles entre le bien et le mal, Dieu et la matière (la foi et la philosophie des Mystiques opposées au matérialisme mesquin des Skeksis qui, sans cesse en proie à la perfidie et à la trahison, s'avèrent être par ailleurs, dans un truculent banquet, de bien peu distingués convives), la lumière et les ténèbres (les Skeksis vivent confinès dans leurs pièces délabrées, contrairement aux autres peuples, épris de lumière et de nature). Le physique des Skeksis est d'ailleurs en accord avec leur côté luciférien : avec leurs têtes de rapaces, ils font songer au vautour et à l'aigle, image traditionnelle de l'Antéchrist, esprit maléfique, cruel, ravisseur, orgueilleux, oppresseur, perverti par le pouvoir ; ils allient à tout cela d'autres traits symboliques de cet oiseau, telle la recherche de la lumière (ici celle du cristal), le pouvoir de rajeunissement (ici tourné en dérision car l'alchimie parfois fonctionne mal !) ou le caractère perçant de la vue (ici par Chauve-Souris du Cristal interposé !)

On discerne de plus une teinture moins que vague de christianisme : la solution finale exhale des relents de péché originel, de déchéance de l'espèce et d'un Eden perdu qu'il convient de retrouver, afin qu'en celui-ci, une fois les choses rentrées dans l'ordre, le couple formé par Kira et Jen soit le premier à perpétuer à nouveau l'espèce qui seule allie la jeunesse, l'esprit pur et la fantaisie au sein d'une nature toute de clarté, de joie et de bonté.

On pense aussi à l'ubris des Grecs et l'on se souvient que toutes les civilisations ont (si l'on croit la tradition) conduit dans un premier temps si loin le péché et en particulier la démesure qu'elles ont un jour connu le juste châtiment d'une période de purge provoquée par un cataclysme (le plus souvent le déluge, mais c'est un tremblement de terre qui détruit Sodome et Gomorrhe), période destinée à préparer une nouvelle naissance grâce à la préservation d'un couple original, qu'il s'agisse de Noé, de Deucalion et Pyrrha ou de bien d'autres. Comment ignorer également la valeur symbolique du nombre mille selon les Psaumes (mille ans séparent les Conjonctions des trois soleils dans notre film) : les jours de l'arbre de vie sont de mille ans, qui est aussi la durée de la vie paradisiaque, celles d'Adam, celles des justes (Cf. les Mystiques), et celle du règne du Christ après son retour, etc...

La dimension d'un mythe

Le mythe solaire et la notion de cycle astral, dont chaque conjontion est le départ d'une nouvelle ère, sont des bases de bien des croyances philosophiques et mystiques de l'Antiquité. Quant à la quête rédemptrice, elle fournit également l'un des thèmes favoris de ce type de conte, depuis le Graal jusqu'à l'anneau de Tolkien. Sans prétendre être exhaustif, on peut aussi mentionner quelques rappels d'ordre mythologique : l'œil de la magicienne Aughra qui n'est pas sans rappeler celui que les Grecs se passent dans la légende de Persée, la prophétie, alliée à l'idée d'un destin inéluctable, quelle que soit l'horreur de l'action perpétuée par ceux qui veulent y échapper (ici, le massacre des Gelflings) nous ramène tout droit à une histoire telle celle d'Œdipe et la formulation sibylline de cette prophétie n'est pas sans rappeler celle des oracles antiques.

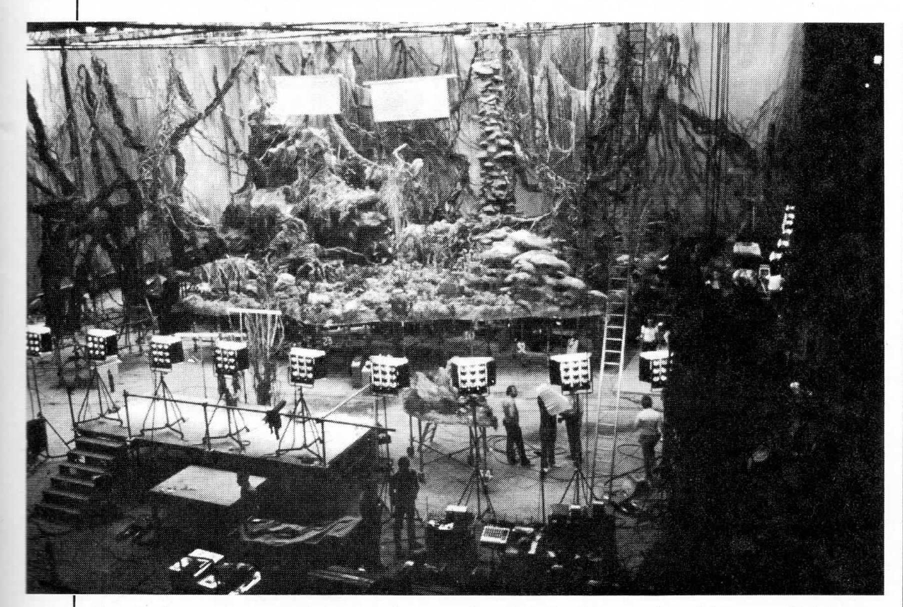
Mais au bout du compte le résultat s'avère paradoxal : le foisonnement des références, par-delà l'impression d'un creuset confère ce *The Dark Crystal* la dimension d'un mythe à l'originalité familière : le dépaysement est de ceux au sein desquels on se sent immédiatement chez soi.

Un remarquable travail d'équipe

Ainsi pressent-on, comme nous le faisions remarquer précédemment, que tout le monde a pris plaisir à participer à cette réalisation, et n'a eu de cesse d'y mettre son grain de sel, avec d'autant plus d'aisance que l'œuvre est manifestement conçue pour intégrer parfaitement l'apport de chacun. Certes Jim Henson et Frank Oz se sont-ils taillés la part du lion, mais tout en adoptant un ton différent de celui des Muppets, il n'ont pas pour autant rompu avec la tradition, qui les accompagne — les Pods et le personnage d'Aughra en sont les meilleurs exemples. Même Gary Kurtz, producteur de *Star Wars* et de *The Empire Strikes Back,* a apposé son sceau : la taverne des Pods présente quelques rapports, dans son atmophère, avec celle du premier de ces deux films. Le mélange des genres, placé sous le signe constant d'une poésie qui lui confère son unité profonde, ménage aussi des moments privilégiés à chacun d'eux, depuis le prologue, délibérément épique, jusqu'à l'épilogue, qui, grâce aux effets optiques en particulier, enchante et plonge dans une contemplation enfantine. Entre les deux, l'action rivalise de présence avec l'humour, l'émotion et la tendresse : l'action avec l'attaque du repaire d'Aughra et du village pod par les Garthims, ainsi que les combats et les

poursuites qui jalonnent le récit ; l'humour tantôt léger ou cocasse du personnage d'Aughra, de la forêt, des Pods ou de Fizzgig, le petit animal familier de Kira, tantôt féroce dans la peinture des Skeksis ; l'émotion avec la mort du Maître des Mystiques et les scènes finales ; la tendresse avec les deux personnages principaux dont les relations offrent l'occassion d'une ou deux scènes réellement exquises de fraîcheur et de pudeur, comme leur trajet en barque ou le moment de leur rencontre, qui contient une évocation en parallèle de leurs passés respectifs, évocation en tout point remarquable tant par le raccourci poétique que par l'émotion qui s'en dégage.





L'un des impressionnants plateaux de tournage de « Dark Crystal », sur lequel fut reconstitué l'étrange paysage au sein duquel Kira et Jen se rencontrent.

En ce qui concerne Jen et Kira, l'une des meilleures réussites du film est d'ailleurs sans nul doute de parvenir à nous émouvoir avec des personnages dont le faciès, loin de traduire par ses expressions les sentiments des individus, reste figé, à l'exception des battements de paupières, comme il se doit dans le cas de marionnettes. Il y aurait d'ailleurs beaucoup à dire sur Jen et Kira, en particulier à propos de la fascination qu'ils excercent sur nous grâce à une ambiguité physique qui ne nous permet pas de les situer clairement dans l'échelle de la vie humaine — sont-ils enfants, adolescents ou jeunes adultes ? — caractère qui ne peut qu'accentuer la fraîcheur du regard qu'on est alors conduit à porter sur les sentiments qui les unissent.

La construction du scénario, ménageant des parallèles significatifs (tels les morts de l'Empereur des Skeksis et du Maître des Mystiques), la qualité de la photographie et des décors s'allient à tout ce dont il vient d'être question pour faire de *Dark Crystal* un film parfaitement réussi et, à bien des égards, radicalement nouveau.

Soulignant avec beaucoup de subtilité et d'élan quand il le faut les multiples facettes du film, la musique de Trevor Jones achève de conférer à l'ensemble non seulement son unité, mais aussi une sorte d'aura toute de charmes et de séduction : on appréciera particulièrement les scènes où l'action s'inscrit dans cette musique lorsque Kira chante ou que Jen joue de son instrument.

The Dark Crystal est de ces films qui viennent enseigner aux enfants, et rappeller aux adultes, que dans le monde du rêve la beauté triomphe toujours : point d'infantilisme ici ; seulement une naïveté enjoleuse qui ne sert que de façade à un discours enrichissant sans être moralisateur. Chaque âge y trouve son compte sans être rebuté par quelque concession que ce soit aux autres.

Au confluent flou de la fraicheur d'esprit et de la maturité technique, *The Dark Crystal* parvient, à l'image du monde qu'il nous dépeint, à se situer et à nous entrainer « ailleurs et dans un autre temps », tout en se présentant comme l'archétype d'un cinéma profondément humain et d'une vivifiante santé.

Bertrand Borie

FICHE TECHNIQUE

Réalisateur **Jim Henson** et **Frank Oz** • Producteurs **Jim Henson** et **Gary Kurtz** • Producteur exécutif **David Lazer** • Scénariste **David Odell**, d'après un sujet original de **Jim Henson** • Directeur de la photographie **Oswald Morris** • Conception visuelle **Brian Froud** • Musique **Trevor Jones** • Chef décorateur **Harry Lange** • Monteur **Ralf Kemplen** • Effets spéciaux visuels **Brian Smithies** et **Roy Field** • Producteur associé **Bruce Sharman** • Directeur artistique **Charles Bishop**, assisté de Terry Ackland-**Snow, Malcolm Stone** • Décorateur **Peter Young** • Caméraman **Derek Browne** • Assistant réalisateur **Dusty Symonds** • Chorégraphie et entrainement des mimes **Jean-Pierre Amiel** • Réalisateur seconde équipe **Gary Kurtz** • Son **Nicholas Stevenson** • Montage musical **Michael Clifford, Dina Eaton** • Supervision du dialogue **Louis Elman.**

Equipe effets spéciaux :

Réalisateur des effets spéciaux de maquettes **Brian Smithies** • Réalisateur de la photographie des maquettes **Paul Wilson** • Superviseur des effets mécaniques **Ian Wingrove** • Superviseur des impressions optiques **Richard Dimbley** • Peintures sur verre **Mike Pangrazio, Chris Evans** • Créatures et costumes conçues par **Brian Froud** • Superviseur des créatures **Sherry Amott** • Conception des créatures et supervision de leur fabrication **Wendy Midener** (Gelflings), **Lyle Conway, Sarah Brakpiece** (Skeksis), **Sherry Amott**, (les Mystiques), **Fred Nihda** (Garthim), **Lyle Conway** (Aughra), **Valerie Charlton** (les échassiers du vent), **Tim Clarke, Tim Miller, John Coppinger, Rollin Krewson** • Conception des costumes **Sarah Bradpiece, Steven Gregory** (Skeksis) **Shirley Denny, Diana Mosley**, (les Mystiques), **Polly Smith, Barbara Davis, Ellis Duncan** (Gelflings et Podlings) • Costumiers **Val Jones, Lesja Liber** • Robes, **Betty Adamson** • Coiffures **Stuart Artingstall** • Conceptions mécaniques spéciales **Leigh Donaldson, Tad Krzanowsik, John Stephenson, Bob Baldwin** • Superviseur du latex **Tom McLaughlin.**

Une production Henson Organisation pour ITC • Panavision, Technicolor • Dolby Stéréo • Durée : 1 h 34 • Distribué aux USA par Universal Pictures et Associated Film Distributors • Distribué en France par C.I.C. • Filmé aux Studios Emi d'Elstree, à Borehamwood ; extérieurs tournés en Angleterre.

Les personnages et leurs interprètes :

Jen, un Gelfling **Jim Henson** • Aughra, la Gardienne des Secrets **Frank Oz** • Kira, une Gelfling **Kathryn Mullen** • Fizzgig, le gentil Monstre **Dave Goelz** • Les Skeksis, Maîtres Maléfiques du Cristal Noir : Le Chambellan **Frank Oz** • Le Maître des Garthims **Dave Goelz** • Le Grand Prêtre **Jim Henson** • Le Savant **Steve Whitmire** • Le Gourmet **Louise Gold** • L'Artiste **Brian Muehl** • L'Historien **Bob Payne** • Le Maître des Esclaves **Mike Quinn** • Le Trésorier **Tim Rose** • Les Mystiques : Urzah, le Gardien du Rite et le Maître de Jen **Brian Muehl** • Le Tisserand **Jean-Pierre Amiel** • Le Cuisinier **Hugh Spight** • Le Devin **Robbie Barnett** • L'Herboriste **Swee Lim** • Le Chantre **Simon Williamson** • Le Scribe **Hus Levent** • L'Alchimiste **Toby Philpott** • Le Guérisseur **Dave Greenway** et **Richard Slaughter** • Les Echassiers du Vent **Hugh Spight** et **Swee Lim** • Autres interprètes : **Kirin Shaw, Malcolm Dixon, Jack Purvis, John Chavan, Mike Edmonds, Sadie Corre, Gerald Stadden, Abbie Jones, Lisa Esson, Peter Burroughs, Deep Roy, Mike Cottrell, Natasha Knight.**

Voix des personnages : **Stephen Garlick, Lisa Maxwell, Billie Whitelaw, Percy Edwards, Brian Muehl, Sean Barrett, Joseph O'Conor.**